ΤΕΥΧΟΣ 59 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989 350 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ... ROS



SPECIAL REVIEW:
NEW ZEALAND STORY

ADVENTURE:
■ LANCELOT

ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ:
■ CINE REVIEW



GAME CONSOLES ΕΦΤΑΣΑΝ!


Τα ήδη γνωστά σας προϊόντα θα βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα. POLO Τηλ. 9428 200-9423 964-9429 264
POLO
POLO
Photo: N. Tsoukas - Design: S. Lazarakis

στα computer

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ



στο δρόμο πέρ

Disc Drive για Amiga 500, 35"



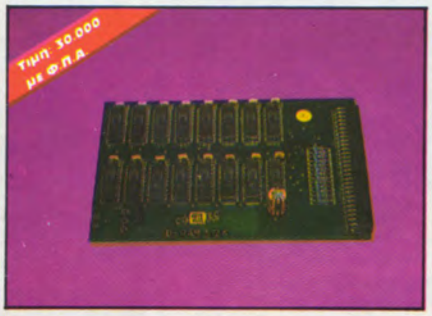
- Disc drive 3 1/2" για AMIGA 500/1000/2000
- Χωρητικότητα 880KBYTE
- Διαστάσεις 11×20×3,5cm
- Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 3Drive
- Μηχανισμός TEAC FD 135FN
- Δυτικής Γερμανίας

Σκληρός Δίσκος COMBITEC HD20



- Με Controler 5 1/4 για AMIGA 500/1000
- Χωρητικότητα 20MB
- FAN για αερισμός του δίσκου
- 8MB Public Domain προγράμματα
- Διαστάσεις 27×18×13cm, μεταλλικό χρώμα της AMIGA

Μνήμη για Amiga 512K



- Δυναμική επέκταση μνήμης 512K για Amiga 500
- 100% συμβατή με τη μνήμη A501 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Πλακέτα με 16RAMS
- Δυτικής Γερμανίας

ATARI 520 STFM



- Με 512K RAM
- Με DRIVE 1MB
- Με MOUSE
- Με Modulator για TV
- Με Δωρεάν εγγραφή στο Atari Club

Μνήμη για Amiga 2/4/8MB



- Επέκταση μνήμης με δυναμικά RAM CHIPS
- Υπάρχει σε 2,4,8MBYTE
- Δυνατότητα παράλληλης σύνδεσης και με άλλη D-RAM
- 12,5cm στο χρώμα της A500
- Δυτικής Γερμανίας

computer market AE



market

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ»!

DISC DRIVE για ATARI ST



- Εξωτερικό Drive 3 1/2" για ST
- Χρησιμοποιεί δισκέτες 1MB
- Διακόπτης ON/OFF

THE INTERGRATOR για ATARI ST



- 20MB HARDDISK
- 3,5" DOUBLE SIDED DRIVE
- Είσοδοι για: COMPOSITE , MONO, MULTISYNC/ MONITOR COLOUR
- 4 ΦΙΣ για περιφερειακά πλήρως ελεγχόμενα από την κονσόλα
- REAL TIME CLOCK
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ MONITOR
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ DRIVE

EURO PC Schneider



- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3,3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 έξοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

...α από το 2000

COMMODORE AMIGA 500



- 512KB RAM, εσωτερικά επεκτάσιμη στα 1MB
- 3 ειδικά τσιπ για γραφικά και Animation
- Ποντίκι με δύο πλήκτρα
- Θύρα επέκτασης
- Επεξεργαστής 68000Motorola

Μνήμη A501 για Amiga 500



- Δυνατότητα επέκτασης μνήμης 512K για AMIGA 500 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Έχει ρολόι πραγματικού χρόνου

Εκτυπωτής INKJET KODAK-Diconix 150



- Αθόρυβος, για γραφείο ή την επιχείρηση
- Φορητός, με μπαταρία
- Τυπώνει σε συνεχόμενο ή μεμονωμένο χαρτί με ταχύτητα 150 χαρακτήρων το δευτερόλεπτο

1) ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.11.805
2) ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
3) ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

όλα τα μηχανήματα συνοδεύονται από επίσημες εγγυήσεις 1 χρόνου

...μια απόφαση για το μέλλον σας

Ο Όμιλος Εκπαιδευτικών Εταιριών **ΠΕΡΑΝΤΩΝΗ με πείρα 37 ετών** στις επιχειρησιακές σπουδές και με χιλιάδες αποφοίτους σε Επιχειρήσεις και Οργανισμούς, μπήκε δυναμικά στο χώρο της Πληροφορικής πριν από 6 χρόνια με την δημιουργία του **COMPUTER EDUCATIONAL CENTER. (C.E.C.).**

Το **C.E.C.** παρακολουθεί τις ραγδαίες εξελίξεις σε διεθνές επίπεδο στον τομέα της Πληροφορικής, συνεχώς προσαρμόζει τα προγράμματά του και εκσυγχρονίζει τον εξοπλισμό του, με στόχο την άρτια κατάρτιση των μελλοντικών στελεχών της Ελληνικής και Ευρωπαϊκής κοινωνίας.

Προγράμματα σπουδών περιόδου 1989-90

■ **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ Η/Υ** — **9 μήνες (700 ώρες)**
Εισαγωγή στους Η/Υ, Γλώσσα BASIC, ASSEMBLY, COBOL, FORTRAN, RPG, PASCAL, Αρχές Γενικής Λογιστικής, Ελληνικό Λογιστικό Σχέδιο, Εισαγωγή στο MANAGEMENT, PROJECT.

■ **ΑΝΑΛΥΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** — **9 μήνες (700 ώρες)**
Γλώσσα C και UNIX, DATABASES, SYSTEMS ANALYSIS, DATA COMMUNICATIONS, ΔΙΚΤΥΑ, ACCOUNTING, COST ACCOUNTING, PROJECT.

■ **ΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΥ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ** — **8 μήνες (550 ώρες)**
Γενική Λογιστική - Λογιστική Εταιριών, Φοροτεχνικά, Ελληνικό Λογιστικό Σχέδιο, Εργατικό Δίκαιο, Εισαγωγή στους Η/Υ, Γλώσσα BASIC + PROJECT, PROJECT σε SPREADSHEET. Πρακτικό γραφείο με τους ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ της Computer Logic.

■ **ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ Η/Υ** — **2 μήνες (70 ώρες)**
Εισαγωγή στους Η/Υ, Λειτουργικά συστήματα (MS-DOS, XENIX, PC-DOS, SSP) Πακέτα επεξεργασίας κειμένων και λογιστικών εφαρμογών, SPREADSHEETS.

■ **ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ**
LOTUS 1 2 3 της LOTUS Dev. CO., **FRAMEWORK** της ASHTON TATE, **WORDSTAR 2000** +/3 της MICROPRO, **VOLKSWRITER DELUXE** + της LIFETREE, **WORD PERFECT** της W.P. CORP., **dBASE IV** της ASHTON TATE, **ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ** της COMPUTER LOGIC, **FASMA 2** της SINGULAR, **ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ** της COMPUNETICS.

■ **ΤΑΧΥΡΡΥΘΜΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ**
BASIC+PROJECT, COBOL+PROJECT, PASCAL, FORTRAN, RPG, C & UNIX

Η πρακτική εξάσκηση γίνεται σε MINI Υπολογιστή IBM/S-36 MINI COMPACT 5363, σε PS/2 και σε συμβατά AT-XT.

Ειδικευμένο εκπαιδευτικό προσωπικό, άρτια οργάνωση και άριστες κλιματιζόμενες εγκαταστάσεις.

PERANTONIS group
COMPUTER EDUCATIONAL CENTER

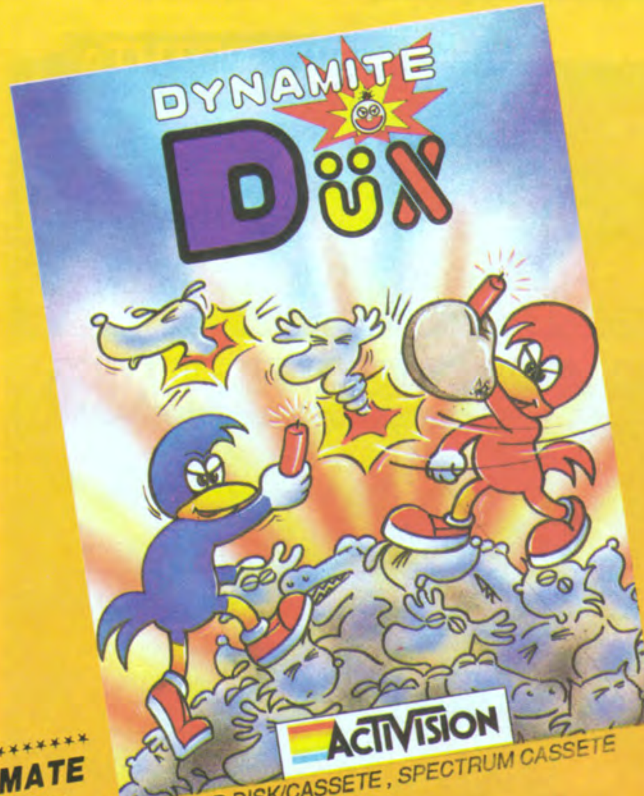
ΚΕΝΤΡΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 9 & ΠΑΤΗΣΙΩΝ 3617073 - 3645301 - 3645294 - 3621842

the Best Games



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE CBM CASSETTE, IBM 5,25"

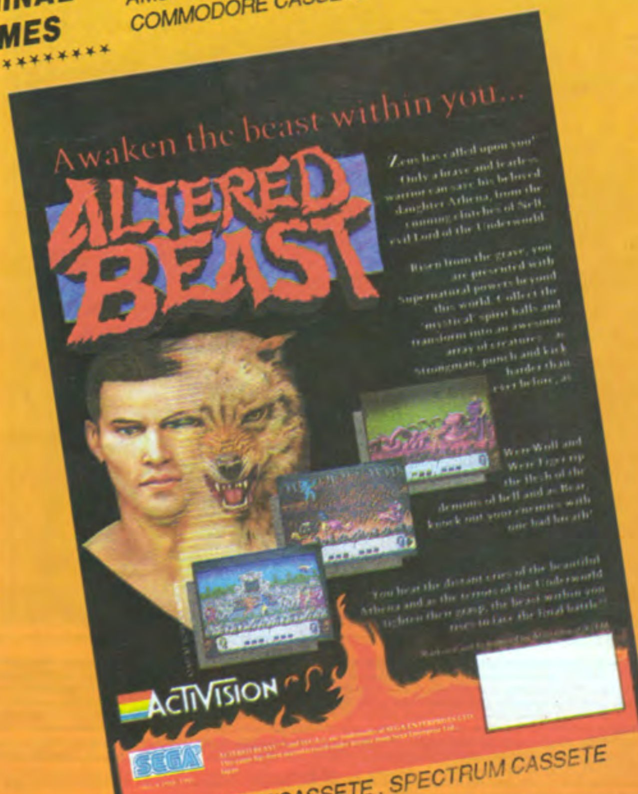


AMSTRAD DISK/CASSETE, SPECTRUM CASSETE COMMODORE CASSETE

ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ORIGINAL GAMES



AMSTRAD DISK/CASSETE, SPECTRUM COMMODORE CASSETE



AMSTRAD DISK/CASSETE, SPECTRUM CASSETE COMMODORE CASSETE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ **GREEK Software**

ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

PIXEL ΠΕΡΙΕ

ΤΕΥΧΟΣ 59 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΛΑΜΠΡΟΣ ΤΡΑΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΕΧΑΓΙΑΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΠΑΥΛΟΣ ΜΠΑΡΔΟΠΟΥΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΖΩΗ ΛΙΣΓΑΡΑ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.260 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manoussou, Nikos Michos, Alekos Georgion, Vassilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

ΧΟΜΕΝΑ

REVIEWS

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΪΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Nikos Nasoufis, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antoine Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Mando Karagianni **PROOF READING:** Costas Nassis, Georgia Niforopoulou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippides **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 3.400 δρχ. αντί των 3.850 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No __________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) __________
2) __________
3) __________
4) __________
5) __________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) __________
2) __________
3) __________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: __________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ ΤΗΛ __________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ __________
ΕΠΩΝΥΜΟ __________
ΟΝΟΜΑ __________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ __________ ΤΗΛ.: __________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ Τ.Κ. __________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ __________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί φίλοι των Games, αυτό το μήνα έχουμε πολύ ευχάριστα νέα για σας... Επιτέλους, θα μπορέσετε να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια, σε όλο τους το μεγαλείο... Ο θεός των Gamers άκουσε τις προσευχές σας και αποφάσισε να σας κάνει ένα δώρο, ίσως για να σας ανταμείψει που τόσες φορές υπερασπιστήκατε φιλότιμα τον πλανήτη γη, χωρίς ποτέ να ζητήσετε το παραμικρό αντάλλαγμα. Θα καταλάβατε βέβαια, ότι το δώρο σας δεν είναι άλλο από τις νέες ασυναγώνιστες παιχνιδομηχανές που εισβάλλουν - σταθείτε, σταθείτε, δεν έχουν κακό σκοπό - για να κατακτήσουν μια θέση μπροστά στο monitor ή την τηλεόρασή σας και να σας χαρίσουν ατέλειωτες ώρες ψυχαγωγίας.

Οι συσκευές αυτές, που είναι γνωστές στο εξωτερικό σαν GAME CONSOLES, δεν είν' άλλο από υπολογιστές εξειδικευμένους στο να παίζουν παιχνίδια. Για να εκπληρώσει αυτό το δύσκολο έργο, κάθε παιχνιδομηχανή είναι προικισμένη με δύο και τρεις μικροεπεξεργαστές και αρκετά άλλα, ειδικά σχεδιασμένα ολοκληρωμένα κυκλώματα, μόνο και μόνο για να κινηθεί όσο γίνεται πιο ομαλά το διαστημόπλοιό σας και να είναι φυσικές οι εκρήξεις που προκαλούν τα εχθρικά πυρά. Και βέβαια, δεν χρειάζεται να περιμένετε να φορτώσει το αγαπημένο σας παιχνίδι, αφού χάρη στα ROM Cartridges, κάθε πρόγραμμα τρέχει αμέσως μόλις πατήσετε το κουμπί ON της παιχνιδομηχανής. Έτσι, ξέροντας ότι όλα αυτά θα τα βρείτε ιδιαίτερα ενδιαφέροντα, συγκεντρώσαμε τέσσερις παιχνιδομηχανές που κυκλοφορούν ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη και σας τις παρουσιάζουμε, μαζί με κάποια αντιπροσωπευτικά παιχνίδια που όπως θα δείτε διαφέρουν αρκετά από τα Computer Games που ξέραμε μέχρι σήμερα.

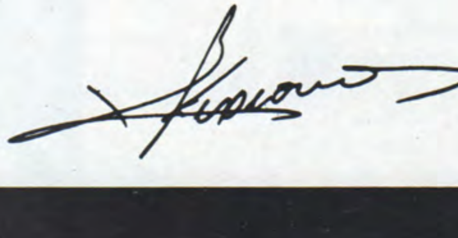
Αν όμως προτιμάτε να μείνετε πιστοί στις παραδόσεις και δεν λέτε να εγκαταλείψετε το αγαπημένο σας home computer, τότε το παιχνίδι του μήνα, που παρουσιάζουμε στο SPECIAL REVIEW αυτού του τεύχους, είναι έτοιμο να υπακούσει στις διαταγές του joystick σας. Ο λόγος για το "THE NEWZEALAND STORY", ένα πολύ καλό ARCADE GAME, που ίσως να το γνωρίζετε ήδη από τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπου στ' όνομά του έχουν... κατατεθεί πολλά εικοσάρικα. Η μεταφορά του στους οικιακούς υπολογιστές είναι ιδιαίτερα επιτυχημένη και είναι σίγουρο πως δεν θα αποφασίσετε εύκολα να το εγκαταλείψετε, αν κάνετε την πρώτη σας γνωριμία με το KIWI, τον κεντρικό ήρωα του παιχνιδιού.

Αυτό το μήνα όμως, έχουμε και μια ιδιαίτερα πρωτότυπη συλλογή προγραμμάτων. Όπως θα δείτε στο Software File αυτού του τεύχους, φιλοξενούμε τα πιο δύσκολα παιχνίδια, που κάποτε ίσως να έγιναν αιτία να διαλύσετε το super ανθεκτικό joystick σας. Τώρα λοιπόν, θα βρείτε συγκεντρωμένα όλα αυτά τα παιχνίδια, που κάποτε σας είχαν γίνει εφιάλτης, και θα ξέρετε όχι το πως να τα τελειώσετε, αλλά το πώς να... τα αποφύγετε, αν βέβαια δεν θέλετε να ξαναπέσετε σε σοβαρές φυσικές φθορές.

Οι φίλοι του Adventure θα βρουν σ' αυτό το τεύχος μια αναλυτική παρουσίαση του Lancelot, ενός παιχνιδιού που σας γυρνάει στην εποχή του βασιλιά Αρθούρου. Αν αγαπάτε αυτού του είδους τα παιχνίδια, τότε το Lancelot θα σας κερδίσει με το καλοστημένο του σενάριο και τον τρόπο με τον οποίο καταφέρνει να σας βάζει στην ατμόσφαιρα της εποχής που περιγράφει.

Πριν σας αφήσουμε γι' αυτό το μήνα, θα θέλαμε να επισημάνουμε μια στροφή του Video Review προς τις αίθουσες των κινηματογράφων. Έτσι τώρα στο Cine Review θα βρίσκετε παρουσιάσεις δημοφιλών ταινιών, σαν αυτή του Batman, σ' αυτό το τεύχος. Εδώ όμως σας αφήνουμε να χαρείτε το PIXEL σας. Θα είμαστε και πάλι μαζί σας τον επόμενο μήνα.

Ο αρχισυντάκτης



HiT

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

Ο ΚΥΒΟΣ ... ΤΗΣ CITIZEN



Ο τηλεοπτικός χειμώνας παρουσιάζει και φέτος μεγάλο ενδιαφέρον, καθώς τα ιδιωτικά τηλεοπτικά κανάλια βρίσκονται ένα μόλις βήμα πριν την πραγμάτωση του στόχου τους. Σε λίγο νέα σήματα θα εμφανιστούν στους δέκτες μας. Βάλτε λοιπόν στο γραφείο σας την τηλεόραση (DD-T126) αυτή της Citizen - που μοιάζει με τον κύβο του Rubik - και διαλέξτε συχνότητα! Η τιμή της είναι 82.000 δρχ. + Φ.Π.Α. Θ. Μπιρνάρας Α.Ε., Πλ. Αγ. Θεοδώρων, τηλ. 3228128.





ΓΑΝΤΙΑ ΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΟΦΙΛΟΥΣ

Ελευθερώστε τη μουσική σας φαντασία και δημιουργήστε νέες συνθέσεις με τη βοήθεια των γαντιών αυτών, που είναι φτιαγμένα από βινύλιο (!). Στις άκρες των δακτύλων έχουν τοποθετηθεί ειδικές επαφές, που συνδέονται με ένα computer chip μιας οκτάβας. Η τιμή τους είναι περίπου 8.000 δρχ. το ζευγάρι. Majon International Torrance, CA, 213-791-1005.



ΕΣΗ

ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΤΣΕΠΗΣ!



Το θαυματουργό αυτό «μηχανάκι» είναι ένας πολυμεταφραστής που μιλά πέντε γλώσσες! Χρησιμοποιώντας μια από τις πέντε αυτές γλώσσες (Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ισπανικά, Ιταλικά) σαν βασική, μεταφράζει τη λέξη που θα του ζητήσουμε σε οποιαδήποτε από τις άλλες τέσσερις. Το σχήμα του και το μικρό βάρος του εξασφαλίζουν τη δυνατότητα να μεταφέρεται πολύ εύκολα. Στα πλαίσια λοιπόν της πορείας προς την ενωμένη Ευρώπη, αποκτήστε το Fanfare Translator. Omni shop, Σουλτάνη 17, τηλ. 36 01 761.

ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΗΛΙΑΚΟΥ ΣΥΛΛΕΚΤΗ

Ενα νέο φωτοβολταϊκό κέλυφος παρουσιάστηκε πρόσφατα στην Αμερική. Πρόκειται για μια πολύ λεπτή πλάκα από άμορφη σιλικόνη, που συνδυάζει πολύ μικρό κόστος κατασκευής (περίπου το 1/4 από τα συνήθη ηλιακά κελύφη) και μεγάλη ανοχή στις καιρικές συνθήκες. Δεν νομίζετε ότι κάτι τέτοιο αποτελεί μια καλή λύση στα προβλήματα ενέργειας της ηλιόλουστης Ελλάδας; Solar Electric Rohnert Park, CA, 800-832-1986.

ΘΕΡΜΑΙΝΟΜΕΝΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ

Τα παράθυρα της φωτογραφίας είναι φτιαγμένα από τριπλό τζάμι. Το ενδιάμεσο από αυτά παίζει το ρόλο της θερμαινόμενης ηλεκτρικής αντίστασης, εφόσον η επίστρωση που το καλύπτει τροφοδοτείται με ρεύμα AC και αποδίδει 70 watts ανά τετραγωνικό μέτρο γυαλιού. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα σε εξωτερικές θερμοκρασίες -20°C, το εσωτερικό τμήμα του παραθύρου να έχει περίπου 17,2°C. Η πατέντα είναι σουηδική και η διεύθυνση: Termofrost A.B., Box 8, 16393 Spanya, Sweden.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ...

Το αυτοκινητάκι της φωτογραφίας ίσως να μη σας «γεμίζει» το μάτι εμφανισιακά, μπορεί όμως να αφήσει στη σκόνη του ακόμη και μηχανές 550cc. Πρόκειται για πιστό αντίγραφο (σε κλίμακα 1:6) των αμερικανικών αγωνιστικών αυτοκινήτων dragster και διευθύνεται με τηλεχειρισμό.

Λειτουργεί με μίγμα νιτρομεθάνιου και η ταχύτητα του φτάνει το εκπληκτικό νούμερο των 220 (!!!) km/h, η δεν τιμή του πλησιάζει το εξίσου εκπληκτικό νούμερο των 200.000 δρχ. (χωρίς την τηλεκατεύθυνση)!!!

Αν παρ' όλα αυτά ενδιαφέρεστε... M.K. Engineering, Bay Shore, NY, (516) 242-4641.

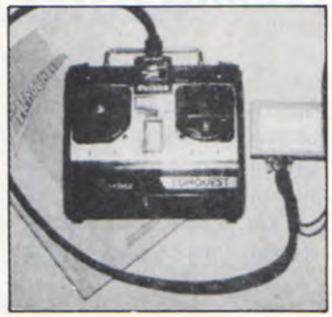


★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Και home.. αερομοντελισμός

Ένα flight simulator για χομπίστες







Καμιά αμφιβολία ότι οι χρήστες υπολογιστών αγαπούν πολύ να πετούν με φανταστικά αεροπλάνα. Απόδειξη η μεγάλη επιτυχία των flight simulators, από τότε που ξεκίνησε η διάδοση των home computers. Υπάρχει όμως και μια άλλη κατηγορία από χομπίστες, που αγαπούν τις εναέριες μηχανές: είναι οι αερομοντελιστές, οι οποίοι χρησιμοποιούν κάτι παρόμοιο με το joystick, για την κίνηση των μικρών τους μοντέλων: συστήματα με μοχλούς και διακόπτες, τα γνωστά τηλεχειριστήρια. Η ομοιότητα λοιπόν αυτή φαίνεται ότι «χτύπησε» στα μάτια της εταιρίας RC Simulation πολύ περισσότερο απ' ό,τι φανταζόμαστε, με αποτέλεσμα το RC Aerochopper, ένα flight simulator, το οποίο χρησιμοποιεί - για πρώτη φορά - μια κανονική συσκευή τηλεχειρισμού αερομοντέλων, αντί για τα παραδοσιακά joysticks. Βέβαια, αυτή τη φορά δεν χρειάζεστε να φοβάστε ότι ένας λάθος χειρισμός θα συντρίψει στο έδαφος το αεροπλανάκι που με τόσους κόπους συναρμολογήσατε, γιατί απλούστατα το αεροπλανάκι σας πετάει μέσα από την οθόνη ενός ST (και σύντομα θα πετά και στις οθόνες των Amiga). Το πακέτο αποτελείται από ένα cartridge που περιέχει το πρόγραμμα και εξομοιώνει πλήρως τις συνθήκες πτήσης ενός από τα δημοφιλή αεροπλανάκια με έλικες, ελικοπτεράκια ή ακόμα και ανεμοπλάνα. Σύμφωνα με τους προγραμματιστές, το RC Aerochopper επιτρέπει στο χρήστη να ρυθμίζει τον καιρό και τις συνθήκες του περιβάλλοντος. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι τα γραφικά του είναι «συρμάτινα», αλλά αυτό έχει σαν πλεονέκτημα την πολύ ικανοποιητική ταχύτητα των sprites. Όσο για τους χομπίστες εκείνους που σκοπεύουν να βγάλουν το άχτι τους, καταστρέφοντας το αεροπλανάκι τους κάθε λίγο και λιγάκι, το πρόγραμμα περιλαμβάνει πολλές λεπτομερειακές σκηνές «συντριβής», για την περίπτωση που θα μείνετε από καύσιμα, τα πηδάλια σας δεν θα υπακούουν ή ο κινητήρας σας θα παρουσιάσει βλάβη.

Μέχρι τώρα, ο ST ήταν το αγαπημένο μηχάνημα των μουσικών. Λέτε τώρα να έχουν σειρά και οι μοντελιστές;

Intergrator και Atari ST

Ένας δυναμικός συνδυασμός

Συζητιέται εδώ και αρκετούς μήνες στο εξωτερικό, αλλά στην πατρίδα μας μόνο λίγες εβδομάδες. Μιλάμε για το νέο υπερ-περιφερειακό του Atari ST που ακούει στο όνομα The Intergrator. Χωρίς να θέλουμε να φανούμε υπερβολικοί, μπορούμε να πούμε ότι τέτοιο περιφερειακό δεν μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε ότι θα γινόταν πραγματικότητα. Ούτε λίγο ούτε πολύ, το Intergrator είναι όλα όσα θα παίρνατε ποτέ για τον ST:

— Σκληρός δίσκος 20 MB

— Δεύτερο disk drive διπλής όψης, χωρητικότητας 726 K (και άνω).

— Είσοδος για ασπρόμαυρο και έγχρωμο monitor. Με τη βοήθεια ενός διακόπτη δίνετε «προτεραιότητα» το σήμα για τις δύο οθόνες. Συμπέρασμα: ξεχάστε το «βάλε-βγάλε» των καλωδίων όταν αλλάζετε από έγχρωμο σε ασπρόμαυρο mode, και το αντίστροφο, κάτι που ταλαιπωρεί ιδιαίτερα εσάς, τα pins των καλωδίων και την υποδοχή του υπολογιστή.

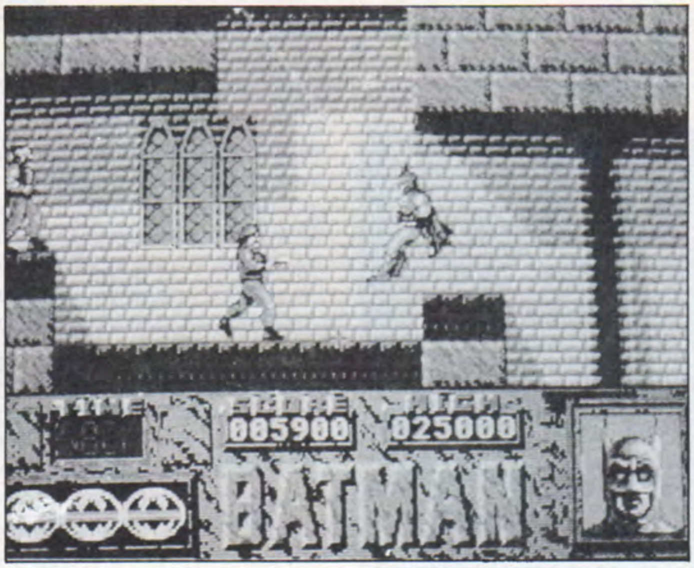
— 4 εισόδους για την προσθήκη 4 περιφερειακών πλήρως ελεγχομένων από την κονσόλα.

— Real time clock χωρίς να χρειαστεί να κάνετε «επεμβάσεις» στον υπολογιστή σας.

— Διακόπτη επιλογής drive.

Βέβαια όλα αυτά κοστίζουν ακριβά, όχι όμως τόσο όσα τελικά προσφέρει ένα τέτοιο "compact" σύστημα. Σκεφτείτε μόνο το σκληρό δίσκο και το drive που περιλαμβάνονται τα χαρακτηριστικά. Το μεγαθήριο Intergrator θα το βρείτε σε ένα από τα τρία Computer Market: Σολωμού 26 (τηλ. 3611805), Μπόταση 7 (τηλ. 3636550) και Χαϊμαντά 34, Χαλάνδρι (τηλ. 6846810).

Batmania





Τέτοιο πράγμα δεν είχε ξαναγίνει. Επιτέλους, οι νυχτερίδες παίρνουν εκδίκηση. Κλεισμένες μια ζωή μέσα σε πανάρχαιους πύργους και σπηλιές, γεμάτες υγρασία, οι νυχτερίδες πάντα ήταν κομπάρσοι και, σαν να μην έφτανε αυτό, τις έτρωγαν για τα καλά από τους διάφορους αποφασισμένους ήρωες. Μιζέρια και κακομοιριά δηλαδή.

Επιτέλους, φέτος ήταν η σειρά τους. Για πρώτη φορά ένας συγγενής τους αναλαμβάνει να αποκαταστήσει το αμαρτωλό παρελθόν του είδους. Από εδώ και στο εξής, οι νυχτερίδες θα πολεμούν κι αυτές το κακό, με επικεφαλής τον Μπρους Γουέην. Θα τον ξέρετε αλλιώς και σαν Μπάτμαν.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο Μπάτμαν έχει ανακηρυχθεί ήδη πιο δημοφιλής ταινία της χρονιάς και η επιτυχία της πλησιάζει επικίνδυνα την πιο δημοφιλή ταινία όλων των εποχών, τον «ET». Δεν έχει ακόμα σταματήσει η προβολή της σε όλον τον κόσμο και ήδη ετοιμάζεται το Batman No 2. Μπλουζάκια, αφίσες, στυλό και καπέλα κάθε είδους κυκλοφορούν με μια μαύρη νυχτερίδα μέσα σε χρυσό κύκλο, ενώ τα πρώτα περιοδικά με κόμικς του Νυχτεριδάνθρωπου έχουν αποκτήσει συλλεκτική αξία και πουλιούνται πανάκριβα. Ο Σούπερμαν, ο Κάπταιν Αμέρικα και ο Κάπταιν Μάρβελ έχουν σκάσει από τη ζήλεια τους. Ο Μπάτμαν είναι πολύ πιο αγαπητός.

Όλοι θα ξέρουμε τη φοβερή του ιστορία, όταν γονατιστός στον τάφο των δολοφονημένων γονιών του ορκίστηκε να φέρει τους ένοχους ενώπιον της δικαιοσύνης. 25 χρονών ξεκίνησε την αποστολή του. Ο φόβος που ένιωσε όταν μια μικρή νυχτερίδα συγκρούστηκε στο παράθυρο της βίλας του ένα βράδυ, του έδωσε την ιδέα: η στολή της νυχτερίδας. Αιώνιος αντίπαλός του ο Joker, ο καλοντυμένος δολοφόνος με το μόνιμο χαμόγελο. Τους χωρίζει ένα άσβεστο μίσος, μια και ο Joker δεν είναι καθόλου εύκολος αντίπαλος. Ο Μπάτμαν του επιτίθεται με τη βοήθεια του Batcar, ένα κινητό οπλοστάσιο με κινητήρα αεροπλάνου! Και μαζί με όλα αυτά, η Ocean δουλεύει ξανά πάνω σε ένα film conversion αυτή τη φορά, ένα από τα καλύτερα platform games της. Κάτι έχουμε ακούσει για πέντε επίπεδα (μέχρι τώρα όμως το παιχνίδι δεν έχει τελειώσει), πολύ καλά γραφικά σε όλους τους υπολογιστές και, φυσικά, το γνωστό gameplay της Ocean. Τελικά, ο Joker προβλέπεται να μην έχει ησυχία ούτε στις οθόνες των υπολογιστών.

GREEK... ΑΞΕΣΟΥΑΡ

Μάλλον Greek ... Hardware θα πρέπει να λέγεται η Greek Software από εδώ και εμπρός, αν σκεφτεί κανείς τα πολλά νέα προϊόντα που η γνωστή εταιρία έχει ήδη αρχίσει να διαθέτει για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τα οποία δεν έχουν καμιά σχέση με προγράμματα. Κι όταν λέμε προϊόντα, εννοούμε τα εξής:

— Μια ολόκληρη σειρά από καθαριστικές δισκέτες για το πολύτιμο (ή τα πολύτιμα) drives σας. Οι δισκέτες κυκλοφορούν για όλα τα γνωστά μεγέθη, δηλαδή για 5 1/4, 3 1/2 και ακόμη 3 ίντσες. Λίγες σταγόνες από το καθαριστικό υγρό επάνω στη δισκέτα με την ειδική επίστρωση μπορεί να σας απαλλάξουν από τα τελευταία συχνά read errors.

— Μια σειρά από κάρτες multi I/O για κάθε PC συμβατά. Οι κάρτες ενσωματώνουν ρολόϊ με επαναφορτιζόμενη μπαταρία, games port, δύο σειριακές θύρες, controller για δύο floppies και παράλληλη θύρα για εκτυπωτή. Συνολικά μια κάρτα για 5 λειτουργίες.

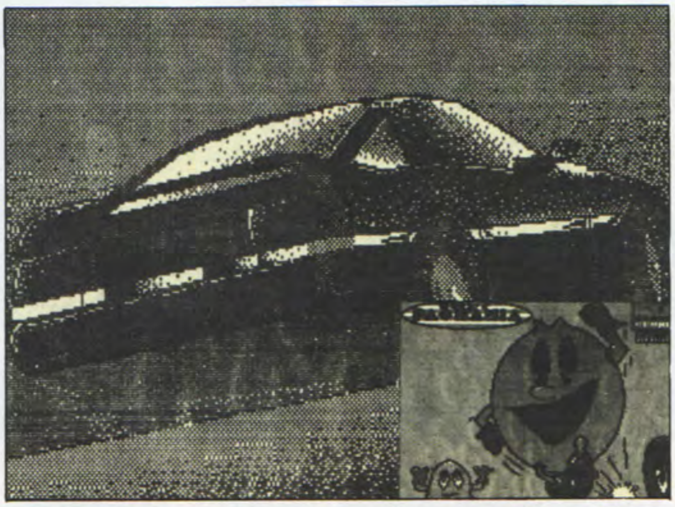
— Δισκέτες τριών ιντσών, σε πολύ καλή τιμή. Ξεχάστε πια την έλλειψη δισκετών σε αυτό το format, που ωθούσε τους χρήστες Amstrad σε απελπισία. Τα αποθέματα της Greek Software σίγουρα θα σας ικανοποιήσουν.

Όλα αυτά από την τόσο γνωστή μας πια από τα Software reviews και τους διαγωνισμούς των gamers Greek Software. Η διεύθυνσή της είναι Πριγκηπονήσσων 28, τηλ. 6443759, 4318024.

Χρωματιστές εκτυπώσεις

σε έναν CPC

Ένα πολύ χρήσιμο utility παρουσιάστηκε πρόσφατα με το όνομα Colordump. Όπως πολύ σωστά καταλάβατε, το πρόγραμμα αναλαμβάνει να δώσει χρώμα στις εκτυπώσεις σας, εάν φυσικά έχετε έναν έγχρωμο εκτυπωτή. Όχι σπουδαία πράγματα, ένας Star LC-10 φτάνει για να δώσει χρώμα στις εικόνες σας. Με το Colordump περνάει άλλος ένας «καημός» των Amstrad users, οι οποίοι έχουν ένα μηχάνημα με πολύ καλές δυνατότητες γραφικών και χρωμάτων, έχουν στη διάθεσή τους θαυμάσια προγράμματα, όπως το Advanced Art Studio, και δεν είχαν (μέχρι τώρα) τη δυνατότητα να τα χρησιμοποιήσουν όλα αυτά μαζί. Ακόμα και σε μαυρόασπρους εκτυπωτές πάντως, το πρόγραμμα συνεργάζεται θαυμάσια και δίνει πολύ καλά αποτελέσματα. Το μόνο κακό με το utility είναι ότι χρειάζεται αρκετή ώρα και κάμποσες δοκιμαστικές εκτυπώσεις, για να ορίσετε όλα τα settings που χρειάζονται και να το καταφέρετε να συνεργαστεί. Ένα ακόμα μειονέκτημα είναι η ώρα που χρειάζεται, για να τυπώσει όλη την οθόνη. Για μια εικόνα σε mode 0 μεγέθους A5 (όχι ό,τι πρέπει για πόστερ), ο εκτυπωτής σας θα τσιρίζει για 3 ώρες! Πέρα από την γκρίνια όμως, πιστεύουμε ότι είναι ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα και αν νομίζετε ότι ο χρόνος δεν μετρά καθόλου μπροστά σε μια καλή έγχρωμη εικόνα, τότε δεν έχετε παρά να αναζητήσετε το Colordump. Στην Αγγλία (προς το παρόν) κοστίζει 9,50 λίρες.



Πιπέρι στη γλώσσα των Skweeks

Μερικά SKWEEK μας βγήκαν τελικά πολύ ανάγωγα. Ένα πολύ παράξενο συμβάν παρουσιάστηκε πριν από μερικές μέρες σε ένα κεντρικό computer shop του Λονδίνου. Χρήστες που είχαν αγοράσει το παιχνίδι διαμαρτυρήθηκαν ότι σε μερικά από αυτά το SKWEEK τους ψέλλιζε βρισιές σε άπταιστα αγγλικά! Όσοι έχετε παίξει το παιχνίδι θα έχετε παρατηρήσει τον τρόπο με τον οποίο το SKWEEK σας μιλάει στο τέλος κάθε πίστας, ψελλίζοντας κάποιες ηχητικές «μπουρμπουλήθρες». Σε ορισμένες εκδόσεις του παιχνιδιού, φαίνεται ότι μερικά SKWEEK είναι αρκετά ανάγωγα και, αντί να μιλούν στη δική τους γλώσσα, βρίζουν στα αγγλικά. Ο ιδιοκτήτης του μαγαζιού φυσικά αρνήθηκε να το πιστέψει (κι εμείς άλλωστε), μέχρι που συνάντησε ο ίδιος μια τέτοια περίπτωση, «τσεκάροντας» μερικές κόπιες. Η ίδια η US GOLD δεν ξέρει τι να πει. Φήμες ακούγονται για σατανικούς χακεράδες που έβαλαν και πάλι το χεράκι τους, αλλά υπάρχει ακόμα ένας ψίθυρος: ο προγραμματιστής του παιχνιδιού μπέρδεψε ορισμένα πρωτότυπα προγράμματα που περιείχαν τις επίμαχες φράσεις, με τις «κανονικές» κόπιες, οι οποίες θα κυκλοφορούσαν στο εμπόριο. Το αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθεί ένας μικρός χαμός με το παιχνίδι. Όσο για σας, καλού κακού έχετε λίγο πιπέρι κοντά σας, όταν παίζετε το παιχνίδι...

Ελληνοαμερικανικό computing

Στο κέντρο της Αθήνας

Το Ελληνοαμερικανικό κολλέγιο βρίσκεται κι αυτό στη μάχη για τη διάδοση της Πληροφορικής. Μέσα από το τετραετές πρόγραμμα σπουδών του περιλαμβάνονται και τετραετή μαθήματα πάνω στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, μαθήματα όμως πανεπιστημιακού επιπέδου. Οι σπουδές ακολουθούν τα αμερικανικά πρότυπα εκπαίδευσης, αλλά και η αναγνώριση βαδίζει προς τα ίδια... πρότυπα. Σ' αυτό βέβαια συμβάλλει και η συνεργασία της σχολής με πανεπιστήμια της Αμερικής, του Καναδά και της Ευρώπης, στα οποία οι απόφοιτοι μπορούν να συνεχίσουν για μεταπτυχιακές σπουδές.

Ενδιαφέρεστε για Computer Science; Mediterranean College, Ακαδημίας 98, τηλ. 3646022.

Ο Διαγωνισμός των Gamers: The Real Ghostbusters

Who you gonna call?... Κανέναν ιδιαίτερα, απλά έχω να πω ότι ο διαγωνισμός του The Real Ghostbusters ήταν ένας από τους πιο δημοφιλείς. Ίσως ήταν τα δώρα, ίσως το παιχνίδι, ίσως και γιατί ο διαγωνισμός ήταν εύκολος. Πάντως και αυτή τη φορά έχουμε πολλούς νικητές, οι οποίοι απάντησαν το σωστό συνδυασμό απαντήσεων: 2, β, β. Πρόκειται για τους:

1) Περικλής Βασιλειάδης, Κορομηλά 22, Θεσ/νίκη
2) Δ. Ζαβογιάννης, Δρυόπων 25, Άνω Πετράλωνα.

Οι κύριοι αυτοί κερδίζουν από ένα μπλουζάκι με το σήμα των «φαντασματοφάγων». Όσο για την ομάδα των 7 τυχερών, που μπορούν να παραλάβουν ένα παιχνίδι επιλογής τους, είναι οι:

1) Ηλίας Τσιλιβίγκος, Χιού 22, Αγ. Παρασκευή
2) Θόδωρος Περιφεράκης, Α. Δαμασκηνού 17, Ρόδος
3) Κώστας Παλάσκας, Αδαμοπούλου 15, Περισσός
4) Γιώργος Εμίρης, Ευριπίδου 11, Χαλάνδρι
5) Μάριος Φαράζης, Βαλτετσίου 11, Κορωπί
6) Ευάγγελος Δαβιτίδης, Κορίνης 6, Γαλάτσι
7) Δ. Κοκκαλιάρης, Νέστου 51, Νέα Λιόσια.

Οι υπόλοιποι τρεις τυχεροί, που κερδίζουν από μια κασέτα-δισκέτα Last Ninja II, είναι οι:

1) Δημήτρης Γεροπαύλου, Κλεισούρας 3-10, Φοίνικας Θεσ/νίκη
2) Χρήστος Ζένιος, Ευρυτανίας 32, Αμπελόκηποι
3) Σπύρος Κουρής, Βλαστού 11, Αγ. Ελευθέριος.

Και πάλι εκλιπαρώ να γράφετε, μαζί με τη διεύθυνσή σας, και την πόλη ή την περιοχή, αν πρόκειται για την Αθήνα ή τις άλλες μεγάλες πόλεις. Συγχαρητήρια παιδιά!

Monitors κατά της ραδιενέργειας



Έχετε φανταστεί πώς θα είναι κατασκευασμένες οι οθόνες, μετά από λίγα χρόνια; Η Philips πάντως έχει φανταστεί. Κι όχι μόνο αυτό, αλλά έχει κατασκευάσει κι όλας μια σειρά από πρωτοποριακές - κυριολεκτικά - οθόνες.

Τα monitors του αύριο λοιπόν δεν θα έχουν καμιά σχέση με αυτά που χρησιμοποιούμε σήμερα. Αντιθέτως, θα έχουν μεγάλη σχέση με τα ...κάδρα! Κι αυτό, γιατί το πλάτος τους δεν θα είναι μεγαλύτερο από μερικά εκατοστά, λόγω της τεχνολογίας υγρών κρυστάλλων, στην οποία βασίζεται η απεικόνιση. Μοντέρνα σχεδίαση και εργονομικοί βραχίονες θα επιτρέπουν τη στήριξη και την περιστροφή σε οποιαδήποτε διεύθυνση, ενώ η τεχνολογία των υγρών κρυστάλλων θα επιτρέπει πεντακάθαρη εικόνα ακόμα και σε πολύ υψηλά resolutions. Αλλά το πιο σπουδαίο ίσως δεν είναι αυτό. Τα νέα monitors θα είναι επιτέλους τελείως ελεύθερα από οποιουδήποτε είδους ακτινοβολία (στατική, μαγνητική κ.λπ.), κάτι πολύ ευχάριστο για τους υπαλλήλους που δουλεύουν με υπολογιστή, όπως επίσης και τις λογής λογής «αντιακτινοβολιακές» οργανώσεις. Και για να προσγειωθείτε στην πραγματικότητα σιγά-σιγά, η Philips ανακοίνωσε ότι τα νέα της μοντέλα θα είναι έτοιμα στο τέλος αυτού του μήνα. Όσο για το κόστος, θα είναι 700 λίρες, όχι για όλα, αλλά για κάθε ένα από αυτά.

Data Rank

Μια από τις πολλές λύσεις που προσφέρει η ιδιωτική εκπαίδευση στο χώρο της Πληροφορικής είναι και τα εργαστήρια Πληροφορικής Data Rank. Αντίθετα όμως με πολλές άλλες, η Data Rank υποστηρίζει πολυετείς ολοκληρωμένες σπουδές και ολοκληρωμένο περιβάλλον εργασίας. Ούτε λίγο ούτε πολύ, 2000 ολόκληρες εκπαιδευτικές ώρες είναι αφιερωμένες στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, μέσα σε κατάλληλα διαμορφωμένους χώρους για τη θεωρητική και την πρακτική εκπαίδευση. Οι υπολογιστές που χρησιμοποιούνται είναι συνηθισμένοι PCs, αλλά και ασυνήθιστοι mainframes. Σπουδαστές μπορείτε να γίνετε αφού έχετε απολυτήριο Λυκείου ή ανώτερο τίτλο σπουδών και αφού συμπληρώσετε με επιτυχία ένα ειδικό τεστ καταλληλότητας, κάτι που σε συνδυασμό με το χαμηλό όριο απουσιών (10% των ωρών κάθε μαθήματος) καθιστά ιδιαίτερα αυστηρή τη φοίτηση.

Θα αντέξετε; Αν πιστεύετε πως ναι, τότε δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε με τα γραφεία της Data Rank: Ηπείρου 60 & Ακακίου 1, τηλ. 8836414-7.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΜΠΛΕΞΑΜΕ

Θα παρατηρήσατε, ασφαλώς, τη... μετακόμιση της στήλης. Λοιπόν, εδώ μπροστά έχει έναν αέρα κάπως αλλιώτικο, πιο δροσερό και πιο καθαρό - δεν βρίσκετε;

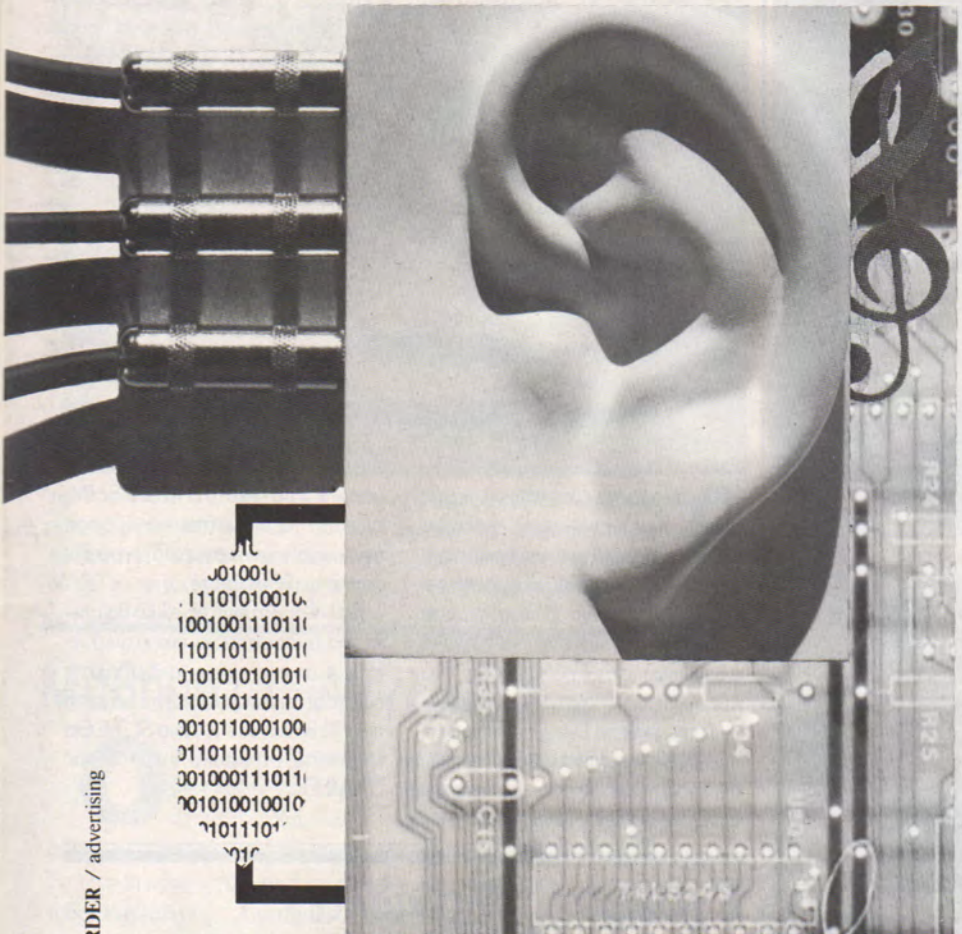
Τέλος πάντων, ας δούμε εκείνο το προβληματάκι του τεύχους 57, που σας παίδεψε αρκετά: Ξέρετε τώρα, εκείνο τον αριθμό με πρώτους παράγοντες που βγάζουν σούμα 100...

Λοιπόν, πρόκειται για ένα προβληματάκι που λύνεται πιο εύκολα με αναλυτική σκέψη, παρά με τη βοήθεια υπολογιστή. Πάντως, το μόνο σίγουρο είναι ότι - και με τους δύο τρόπους - η σωστή απάντηση είναι $2^2 \times 3^{32}$ (δηλαδή 7.412.080.755.407.364). Αυτή την απάντηση περιείχαν συνολικά 28 κάρτες (από τις 62 που λάβαμε), εκ των οποίων ανεσύρθη το όνομα του νικητή: Ο φίλος της στήλης Δημήτρης Πατώκος θα μπορεί πλέον να παίρνει το Pixel στο σπίτι του για ένα χρόνο.

Γι' αυτό το μήνα, καλείστε να βρείτε έναν αριθμό που το τελευταίο ψηφίο του είναι το 8 και που, αν αυτό το 8 μεταφερθεί από το τέλος του στην αρχή του, θα προκύψει αριθμός οκταπλάσιος του αρχικού. Περιμένουμε τις απαντήσεις σας - πάντα σε καρτποστάλ - ως τις 6 Νοεμβρίου. Ως τότε, γειά σας!

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΟ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ;

ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

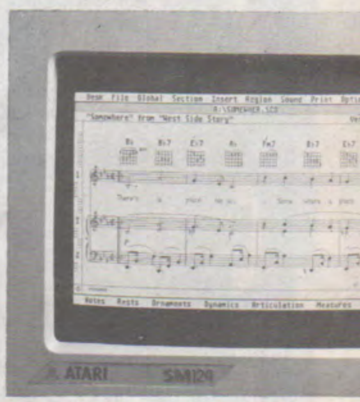


Εσείς θα μείνετε απλοί παρατηρητές της τεχνολογικής επανάστασης στο μουσικό χώρο; Τα σεμινάρια ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ της ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. θα δημιουργήσουν μια νέα γενιά μουσικών με σωστή κατάρτιση και ενημέρωση για τις δυνατότητες της Μουσικής Τεχνολογίας στη δεκαετία του '90.

Τα θέματα των σεμιναρίων είναι:

- **Computers και Μουσική**
- **Το πρωτόκολλο επικοινωνίας MIDI**
- **Synthesizers/Samplers**
- **Sequencers**
- **Βασικές αρχές ηχοληψίας**
- **Τεχνικές ενορχήστρωσης**
- **Εφαρμογές ηχοληψίας και παραγωγής.**

Τα σεμινάρια θα γίνονται στην Ειδική Αίθουσα Σεμιναρίων της ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε. από επώνυμους επαγγελματίες του μουσικού χώρου.



BORDER / advertising

Το CLUB Του ΜΕΛΛΟΝτος

Πληροφορηθείτε σωστά για το ό,τι συμβαίνει και πρόκειται να συμβεί στον απίθανο κόσμο της Μουσικής Τεχνολογίας.

Στόχος του CLUB είναι η εμπεριστατωμένη πληροφόρηση των συνδρομητών του σε θεματα σύγχρονης Μουσικής Τεχνολογίας ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων, μουσικών προγραμμάτων Η/Υ, νέων προϊόντων και διεθνών εξελίξεων στο μουσικό χώρο.

Το ειδικού περιεχομένου έντυπο του Club «ΜΕΛΛΟΝτικα ΝΕΑ» θα διανέμεται κάθε μήνα δωρεάν στα μέλη του.

Στις σελίδες των «ΜΕΛΛΟΝτικων ΝΕΩΝ» θα βρείτε παρουσιάσεις και αναλύσεις μουσικών προγραμμάτων και νέα από την πάγκοσμια αγορά ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων.

Και ακόμα πολλές πολλές παροχές για τα μέλη του club.

ΕΝΑΡΞΗ 6-10-89

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Micro Music Systems

MELLON

Το μέλλον της μουσικής!

ΜΙΚΡΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΜΕΛΛΟΝ Α.Ε.

ΣΟΛΩΝΟΣ 137. 106 77 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 3646501-3646502, TLX: 223758 DIAM. GR., FAX: 3646772 ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ Α.Ε.

Γράφοντας με τον παλιό, καλό τρόπο

Αλλά με ένα πολύ μοντέρνο στυλό



Θυμόσαστε τότε που όλοι μας χρησιμοποιούσαμε μολύβια και στυλό για να γράψουμε τα κείμενά μας; Ναι, ναι, αυτά τα μικρά μακρόστενα. Ε, λοιπόν, όσο κι αν δεν το πιστεύετε, τα στυλό είναι ξανά στην μόδα, χάρη στα πρωτοποριακά σχέδια και χρώματα. Στην έκθεση Design Innovation, που έγινε πριν ένα χρόνο στη Δ. Γερμανία, νικητής και κάτοχος του πρώτου βραβείου ήταν, ποιός νομίζετε; Ένα στυλό! Το στυλό SLIM, ένα από τα πιο λεπτά και όμορφα παλιομοδίτικα εργαλεία γραφής που έχουμε δει ποτέ.

Καλοί οι εκτυπωτές, αλλά θα πρέπει να αγοράσετε κι ένα στυλό, εκτός κι αν προτιμάτε να κουβαλάτε έναν dot matrix μαζί με την ατζέντα σας! Τι θα λέγατε για ένα SLIM; Θα το βρείτε στο πολύ γνωστό μας ΠΛΑΙΣΟ.

Σχολές Μανώλα

22 χρόνια προσφοράς

Πολλές σχολές προγραμματισμού δημιουργήθηκαν μετά την «έκρηξη» των υπολογιστών. Μερικές όμως υπήρχαν ήδη από πριν, όπως για παράδειγμα οι σχολές Μανώλα. Ηλεκτρονικοί τεχνικοί υπολογιστών, προγραμματιστές - αναλυτές και λογιστές - προγραμματιστές είναι μερικές μόνο από τις ειδικότητες του εκπαιδευτικού αυτού οργανισμού. Ετήσια και διετή προγράμματα σπουδών περιλαμβάνουν λειτουργικά συστήματα, οργάνωση αρχείων, γλώσσες προγραμματισμού, εμπορικά πακέτα και πολλές ακόμα ειδικότητες υπάρχουν στο διδακτικό πρόγραμμα της σχολής, ενώ μια νέα ειδικότητα, οι τεχνικοί υπολογιστών, έρχεται να καλύψει πολλά «κενά». Για όλα αυτά βέβαια είναι έτοιμα πολλά εργαστήρια με τεχνικό υλικό. Ίσως τελικά είναι καιρός να μη φοβόμαστε και τόσο για το ποιός θα βάλει το χέρι του στον αγαπημένο μας υπολογιστή, σε περίπτωση βλάβης.

Για να μην αρρωστήσει ο Amstrad σας

Έχετε την εντύπωση, αγαπητοί Amstrad users, ότι θα γλυτώνατε από τα μικρόβια; Κάνετε λάθος! Χα χα χα!! (Γέλια των ST, PC και Amiga users).

Παλιά σας είχαμε προειδοποιήσει για ένα πολύ σατανικό virus, που είχε κατατρομάξει τους χρήστες του Amstrad στην Αμερική (ευτυχώς στη χώρα μας δεν έχει παρουσιαστεί μέχρι τώρα κανένα κρούσμα). Μέσα σε όλη αυτή την θύελλα των ιών, που εμφανίζονται σε διάφορες εορτές και ημερομηνίες (Παρασκευή και 13, Πρωταπριλιά) και κατατρομάζουν τους υπολογιστές, βρέθηκε και ένα μικρόβιο για τους χρήστες των CPC, ίσως το πιο κακό από όλα όσα κυκλοφορούν. Χωρίς πολλή σκέψη, το μικρόβιο αυτό - το όνομά του είναι WARTS - καταστρέφει κάθε εξωτερική ROM που έχετε προσθέσει στον υπολογιστή σας. Αυτό βέβαια δεν πρόκειται να το διαπιστώσετε, εάν δεν προσθέσετε κάποια ROM στο μηχάνημα, οπότε... Ευτυχώς όμως, κανένα virus δεν περνά απαρατήρητο. Ένα μικρό περιφερειακό αναλαμβάνει να σας προστατέψει από αυτό. Κατασκευάστρια εταιρία είναι η Microgenic. Το περιφερειακό αυτό δεν είναι τίποτε άλλο από ένα απλό διακοπτάκι, το οποίο προσαρμόζεται πρώτο στη ROM υποδοχή του Amstrad, προφυλάσσοντας τα υπόλοιπα cartridges από το κακό συναπάντημα. Δυστυχώς, η κατασκευή είναι αρκετά ιδιότροπη με τα reset. Περισσότερες ειδήσεις ελπίζουμε να έχουμε σε επόμενα τεύχη, αλλά προς το παρόν μπορείτε να ανακουφιστείτε. Antivirus υπάρχει!

Μαθήματα Αγγλικής

Όσο καιρό κι αν βρίσκεται κανείς στην ξενιτειά δεν ξεχνά τη μητρική του γλώσσα. Το ίδιο συμβαίνει και με όλους τους ξενιτεμένους... Amstrad, οι οποίοι αν και έμαθαν με τον καιρό τα ελληνικά, παραμένουν κατά βάθος αγγλόφωνοι. Γιατί λοιπόν να μην σας μάθουν μερικά από τα άπταιστα αγγλικά τους;

Για όλα αυτά βέβαια χρειάζεται το κατάλληλο πρόγραμμα. Πράγματι, το πρόγραμμα είναι μπροστά μας, γραμμένο από ελληνικά χέρια. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα εκμάθησης Αγγλικών. Η γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε είναι απλή Basic, αλλά αυτό είναι μάλλον πλεονέκτημα στην περίπτωσή μας. Ο καθένας μπορεί να επέμβει εύκολα και απλά και να «δουλέψει» με το πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να μεταφράσει λέξεις αλλά ακόμα και ολόκληρες εκφράσεις από τη μια γλώσσα στην άλλη. Με μερικές απλές οδηγίες χρήσης μπορεί ο καθένας να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα και να το προσαρμόσει στις δικές του απαιτήσεις, μεταβάλλοντας ακόμα και τα ίδια τα δεδομένα. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι τα δεδομένα είναι πράγματι πολλά, μια και το πρόγραμμα κάνει χρήση και των 128K της μνήμης του Amstrad, αποφεύγοντας τη συχνή πρόσβαση στο δίσκο. Η ύλη που περιλαμβάνει αποτελείται από διαφορετικά lessons, ξεκινώντας από αρχάριους και καταλήγοντας σε προχωρημένα μαθήματα.

Το πρόγραμμα διατίθεται από τον ίδιο. Η διεύθυνσή του είναι Αρτέμιδος 63, Δάφνη, και το τηλέφωνό του είναι 9700981, 9709326.

Το μακρινό Σύμπαν κοντά μας

Καιρό είχαμε να δούμε κάτι καινούργιο στην «πατρίδα» Στουρνάρα. Πολύ χαρήκαμε λοιπόν όταν είδαμε να ξεπροβάλλει ένα νέο συμπαθητικό computer shop. Το όνομά του είναι Σύμπαν, αλλά δεν είναι ... απέραντο, όπως ίσως θα υποθέσατε.

Απέραντα όμως φαίνονται να είναι τα ενδιαφέροντά του, τα οποία φιλοδοξούν να καλύψουν όλους τους home - και μη - χρήστες. Το Σύμπαν χωρά τον ATARI ST, την Amiga, τον Schneider και τα μοντέλα της Philips. Οι τιμές έκπληξη και οι ευκολίες πληρωμής ανήκουν κι αυτές στο ... Σύμπαν, όπως επίσης και οι προσφορές, «αρχής γενομένης» του Commodore 64. Σίγουρα όμως θα ακολουθήσουν κι άλλοι.

Τα όρια του Σύμπαντος βρίσκονται Στουρνάρα 27 και Μπόταση.

Μια απόφαση για το μέλλον σας

Μπορεί να είναι η C.E.C.

Εδώ και έξι χρόνια,το κέντρο Πληροφορικής C.E.C. είναι μια δυναμική παρουσία στο χώρο της εκπαίδευσης για υπολογιστές. Το πώς τα καταφέρνει όλο αυτόν τον καιρό (μην ξεχνάτε ότι 6 χρόνια για τους υπολογιστές είναι πολύς καιρός) είναι κάτι που έχει σαν μυστικό τον εκσυγχρονισμό. Πρώτο παράδειγμα είναι και το νέο πρόγραμμα σπουδών της σχολής, το οποίο περιλαμβάνει έξι διαφορετικά μαθήματα για έξι διαφορετικά προγράμματα σπουδών. Στα πακέτα που διδάσκονται οι σπουδαστές της σχολής περιλαμβάνονται τα Lotus, Framework, Wordstar, Volkswriter, Word Perfect, dBase IV, αλλά επίσης και τα πολύ καλά ελληνικά πακέτα ORIZONTES, FASMA και ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ, τα οποία βρίσκονται πια σχεδόν σε κάθε μηχανογραφημένη επιχείρηση. Όσο για τις γλώσσες προγραμματισμού, οι Basic, Cobol, Fortran, Pascal και C νομίζω είναι αρκετές για να επικοινωνήσετε με ευχέρεια με τους περισσότερους ηλεκτρονικούς υπολογιστές της αγοράς. Όλα αυτά μπορούν να τα μάθουν οι σπουδαστές της σχολής με τη βοήθεια των mini IBM της σχολής, οι οποίοι συνεργάζονται με μια σειρά από συμβατούς υπολογιστές. Μπορείτε βέβαια να τα μάθετε κι εσείς, αν γίνετε σπουδαστής του C.E.C. Τα «στοιχεία» του είναι: Χαλκοκονδύνη 9 & Πατησίων, τηλ. 3617073, 3645301, 3645294, 3621842.

Νέα καθαριστικά από την Dataline

Τη φθορά των δισκετών, των streamer cartidges και των drives από τη σκόνη και τα οξείδια σιδήρου, έρχονται να προλάβουν τα νέα καθαριστικά της αμερικανικής εταιρίας Perfect Data. Η εταιρία που ειδικεύεται στην κατασκευή τέτοιων προϊόντων, έχει σχεδιάσει διάφορους τύπους καθαριστικών αλλά και για τον καθαρισμό εν γένει ηλεκτρονικών συσκευών όπως τηλεφωνικές συσκευές, calculators, video, τηλεοράσεις. Τη διάθεσή τους στη Β. Ελλάδα σε τιμές χονδρικής, έχει αναλάβει η DATALINE-Z, ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ που βρίσκεται στην οδό Μπρούφα 4-6 και απαντά στο τηλέφωνο 855-571.

Νέα τμήματα από το Computer Hall

Η σχολή εκμάθησης προγραμματιστών ηλεκτρονικών υπολογιστών COMPUTER HALL ανακοίνωσε ότι αρχίζουν να λειτουργούν νέα τμήματα που απευθύνονται σε μαθητές δημοτικού, γυμνασίου και λυκείου καθώς και σε σπουδαστές και φοιτητές. Στους κλάδους σπουδών θα διδάσκονται οι γλώσσες προγραμματισμού Basic, Logo, Turbo Pascal & Cobol, καθώς και το λειτουργικό σύστημα MS-DOS

Παράλληλα κάθε μήνα ξεκινούν ταχύρρυθμα τμήματα διάρκειας ενός μηνός, τα οποία απευθύνονται σε επαγγελματίες και στελέχη επιχειρήσεων και περιλαμβάνουν χειρισμό Η/Υ, λειτουργικά συστήματα, επεξεργασία κειμένου, εισαγωγή στον προγραμματισμό καθώς και εκμάθηση εμπορικών προγραμμάτων ποικίλου ενδιαφέροντος.

Στη σχολή επίσης λειτουργεί computer club, το οποίο επιτρέπει στον καθένα αφού γίνει μέλος, να εξασκείται κάθε μέρα απεριόριστα. Η COMPUTER HALL βρίσκεται στην Κηφισιά στην οδό Αιγαίου 3 & Εμμανουήλ Παπά 2 και τα τηλέφωνά της είναι 412-418 & 440-922.

Amiga Club από την ANCO Systems

Η ANCO SYSTEMS υλοποίησε μια υπόσχεσή της στους χρήστες της Amiga δημιουργώντας γι' αυτούς το Amiga Club. Εκτός από το δωρεάν software που παρέχει στα μέλη του, υπάρχει δανειστική βιβλιοθήκη και γίνεται ενοικίαση περιφερειακών.

Φιλοδοξία του club είναι η έκδοση εφημερίδας με θέματα γύρω από την Amiga, η οποία θα δημιουργηθεί από ομάδα μελών του και θα διανέμεται σε όλα τα μέλη. Ανάλογες δραστηριότητες θα αναπτυχθούν με ενεργό συμμετοχή των μελών και σε άλλους τομείς όπως η επικοινωνία μεταξύ τους και βάσης μέσω modem, για ακόμη καλύτερη και ταχύτερη εξυπηρέτησή τους.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεσθε στα τηλ. 278-189 & 234-005 ή στην οδό Δ.Γούναρη 42 στον 1ο όροφο.

Μια νέα βάση δεδομένων στη Θεσσαλονίκη

Μια τράπεζα πληροφοριών λειτουργεί από τις αρχές Σεπτεμβρίου στη Θεσσαλονίκη. Η «τράπεζα» ιδρύθηκε από μια νέα εταιρία που ονομάζεται ΠΡΟΣΒΑΣΗ και λειτουργεί βασισμένη πάνω σε ένα ελληνικό πρόγραμμα που αναπτύχθηκε από την Ε+Π ON LINE. Η βάση ανήκει στο δίκτυο ΑΡΓΟΣ και αποτελεί τον κόμβο Θεσσαλονίκης. Μπορεί να επικοινωνήσεει οποιοσδήποτε έχει ένα modem συμβατό με τα πρότυπα V21 και V22 της CCITT ή με τα αμερικανικά BELL 103 και BELL 212 και καλέσει το 934-169, αφού προηγουμένως επικοινωνήσει με την ΠΡΟΣΒΑΣΗ στο τηλ. 927108, ώστε να του δοθεί κωδικός πρόσβασης. Στο ευρετήριο της βάσης θα βρει μεγάλη ποικιλία θεμάτων, από χρήσιμα τηλέφωνα υπηρεσιών και νέα της αγοράς μέχρι μουσικά νέα, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικές κατασκευές, κ.λπ.

Επίσης υπάρχουν πολλά public domain προγράμματα για τους IBM compatibles, τη σειρά CPC 464/664/6128, τους ATARI ST και για τους MACINTOSH που ανανεώνονται περιοδικά, τηλε-αγορές καθώς και ομαδικά software projects σε γλώσσες PASCAL και C...

Για περισσότερες πληροφορίες συντονιστείτε στα 300 ή 1200 bps στο (031) 934-169.

Πρόσημο και Atari ST

Συνεχίζοντας την υποστήριξη του ATARI ST το ΠΡΟΣΗΜΟ έφερε στην Ελλάδα ένα add-on του γνωστού MAC emulator ALADIN. Το "Exchanger" όπως λέγεται το νέο πρόγραμμα, επιτρέπει στο χρήστη που χρησιμοποιεί το ALADIN από έκδοση 3 και άνω να διαβάζει και να γράφει δισκέτες σε Mac format χρησιμοποιώντας τα drives του Atari.

Ακόμη για όσους ενδιαφέρονται να «τρέξουν» προγράμματα του PC στον ST τους, διατίθεται μία κάρτα, η οποία κάνει το ST σας (520, 1040, MEGA) πλήρως συμβατό, και προσομοιώνει τις κάρτες Hercules & CGA ενώ ταυτόχρονα εκμεταλλεύεται πλήρως το υπάρχον hardware του Atari (hard disk, serial, parallel, mouse, sound). Αξιοσημείωτη είναι η πραγματικά μεγάλη ταχύτητα εκτέλεσης των προγραμμάτων, ενώ στα Norton utilities δίνει relative speed 3,9.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην οδό Μαλακοπής 1 & Παπάφη 139 ή στο τηλ.. 927-108.

Ε Δ Ω  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Καλή η λιακάδα, δεν λέω, αλλά Λονδίνο χωρίς βροχή δεν γίνεται. Ευτυχώς από την πρώτη Σεπτεμβρίου όλα άλλαξαν, η βροχή ξανάρχισε, η μούχλα της πόλης ξανάνιωσε και τέλος πάντων βρήκαμε και εμείς το ρυθμό μας.

Βρήκε και η αγορά τον εαυτό της και όλοι ετοιμαζόμαστε χαρούμενοι για τα Χριστούγεννα. Δηλαδή, για να πούμε και του στραβού το δίκιο, δεν είμαστε όλοι χαρούμενοι. Να, για παράδειγμα, υπάρχει μια εταιρεία που φαίνεται να μην έχει μάθει ακόμη το παιχνίδι, ή καλύτερα δεν λέει να ενδιαφερθεί για τα παιχνίδια και στο τέλος θα φάει το κεφάλι της.

Μιλάμε φυσικά για την Amstrad που, αφού τα έκανε μούσκεμα τον περασμένο μήνα, τελικά έκανε την κίνηση που όλοι περιμέναμε. Ανακοίνωσε, δηλαδή, νέα μηχανήματα όπως και κάθε Σεπτέμβριο τα τελευταία 4 χρόνια, αλλά αυτή τη φορά δεν είχαμε τίποτα το εκπληκτικό ή συνταρακτικό.

Ιδιαίτερα για την αγορά των μικρών συστημάτων και των παιχνιδιών, οι νέες ανακοινώσεις δεν έχουν σχεδόν κανένα ενδιαφέρον. Για να καταλάβετε, η Amstrad ανακοίνωσε ένα Fax (που ναι μεν είναι φτηνό, αλλά δεν παρέχει τίποτα το ιδιαίτερο και δεν είναι καθόλου ενδιαφέρον σαν παιχνιδομηχανή), δυο νέα PC και μερικές ακόμα προσφορές για όσους σκέφτονται να αγοράσουν τα PPC ή τα PCW. Τα δύο PC που ανακοινώθηκαν αποτελούν εκδόσεις των 2286 και 2386, χωρίς σκληρό δίσκο και... μόνιτορ. Οι τιμές τους είναι συγκριτικά χαμηλές, αν σκεφτεί κανείς ότι αρχίζουν από τις 750 λίρες (202.000 δρχ), αλλά και πάλι είναι συστήματα μακριά από το βαλάντιο του μέσου φίλου των PC, τη στιγμή μάλιστα που πρέπει να αγοραστεί μαζί με αυτά τα μηχανήματα οθόνη και κάποιο ακόμα drive, μιας και τα νέα PC1286 και 1386 έχουν μόνο ένα drive των 3.5

΄Οσο για τις νέες προσφορές για τα PCW και τα PPC, αυτές και αν είναι ενθουσιώδεις. ΄Οσοι αγοράσετε μέχρι τα Χριστούγεννα PCW, παίρνετε και έναν αυτόματο φορτωτή για τα χαρτιά σας. Δηλαδή, τώρα πια δεν θα χρειάζεται να βάζετε ένα ένα τα φύλλα στο PCW, θα μπορείτε να τα βάζετε τριάντα τριάντα.

Για όποιο, δε, μοντέλο PPC και αν αγοράσετε (ακόμα και το πιο μικρό), η Amstrad θα δίνει δώρο ένα.... φορητό τηλέφωνο. Τώρα τι να κάνετε το φορητό τηλέφωνο τη στιγμή που δεν είναι φορητό το ίδιο το μηχάνημα είναι μια άλλη ιστορία. Πάντως η ουσία είναι ότι, αν και το τηλέφωνο είναι τσάμπα, το να το χρησιμοποιήσετε τουλάχιστον στην Αγγλία κοστίζει αστρονομικά ποσά. Αλλά μη φοβάστε, στην Ελλάδα μάλλον δεν θα φτάσει αυτή η προσφορά μιας και δεν υπάρχει ακόμη υποδομή από τον ΟΤΕ για αυτά τα τηλέφωνα. Αυτά είναι, εν' ολίγοις, τα νέα της Amstrad και, όπως ίσως θα συμφωνείτε και εσείς, είναι ακριβώς ό,τι χρειάζεται για να ανεβάσει τα κέρδη της μετά το στραπατσάρισμα που είχε με τα 2000. Τέλος πάντων, Alan είναι αυτός, ό,τι θέλει κάνει και θα τα παρουσιάσει όλα μαζί στο PC Show και στο Computer Shopper Show που θα γίνει το Σεπτέμβριο. Στο δεύτερο δε, θα έχει ετοιμαστεί μία αίθουσα σε ατμόσφαιρα... τσίρκου που θα έχει την ονομασία Ο Θαυμαστός Κόσμος της Amstrad!

Αφού ξεμπερδέψαμε με τα νέα της Amstrad, ας δούμε τώρα και τα δικά μας.

΄Οπως είχαμε πει και σε παλαιότερα τεύχη, η MGT θα παρουσίαζε αυτό το μήνα το περιβόητο Spectrum - συμβατό, το SAM. Και το παρουσίασε. Δηλαδή, για να είμαστε ακριβείς, παρουσίασε κάτι που μπορεί να γίνει κάποτε το SAM.

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ TOPS

Από το μήνα είχαμε αρκετές αλλαγές στα Tops και, όπως ήταν φυσικό, το Populous μεσουρανεί. Αλλά ας δούμε τα 5 πρώτα κάθε κατηγορίας αναλυτικά. Για τα μηχανήματα των 8bits (C64, Spectrum, CPC), τα 5 πρώτα παιχνίδια ήταν:

1) Rick Dangerous (Firebird)
2) New Zealand Story (Ocean)
3) A.P.B. (Tengen)
4) Passing Shot (Imageworks)
5) Licence to Kill (Domark).

Για δε τα μηχανήματα των 16 bits (Amiga, ST, PC), τα πέντε πρώτα είναι:

1) Populous New Worlds (Electronic Atrs)
2) Bloodwych (Mirrorsoft)
3) F16 Combat Pilot (Digital)
4) Rick Dangerous (Firebird)
5) New Zealand Story (Ocean).

Για όσους απορούν το Populous New Worlds δεν είναι νέα έκδοση του υπάρχοντος παιχνιδιού αλλά μία δισκέτα με νέα σενάρια και νέους κόσμους, για περισσότερες παραλλαγές.

ΦΗΜΕΣ

Τελευταία ακούγεται όλο και πιο πολύ ότι η Amstrad θα σταματήσει τα 1512 και θα τα αντικαταστήσει με τα 1640 κατεβάζοντας λίγο την τιμή τους. Αυτό βέβαια δεν είναι παράλογο, αφού και τα δύο μηχανήματα μοιάζουν αρκετά στα χαρακτηριστικά και η Amstrad χρειάζεται να ξεδιαλύνει τα φτηνά της μοντέλα. Αν οι φήμες αυτές είναι σωστές, μάλλον θα δούμε ένα "ξεπούλημα" των 1512 αυτά τα Χριστούγεννα.

ΦΟΒΟΥ ΤΟΝ ΙΣΛΑΝΔΟ

'Οσοι από τους αναγνώστες της στήλης έχουν PC, καλό θα ήταν να προσέχουν το μηχάνημά τους την 12η του μηνός Οκτωβρίου. Από ό,τι φαίνεται, αυτή τη μέρα θα χτυπήσει ένα από τα νέα virus που είναι γνωστό με την επωνυμία Icelandic ή Datacrime89 ή Colombus Day. Αυτή η μέρα βλέπετε είναι η μέρα του Κολόμβου και το "προγραμματάκι" αυτό ετοιμάζεται να τη γιορτάσει σβύνοντας το track 0 από το δίσκο που χρησιμοποιείται εκείνη τη μέρα. Προσοχή λοιπόν, και αν θέλετε να έχετε το κεφάλι σας ήσυχο απλώς γυρίστε το ρολόι μια μέρα μπροστά. Εμείς μια φορά σας προειδοποιήσαμε.

ΠΟΛΛΑ ΜΙΚΡΑ ΚΑΙ ΦΤΗΝΑ

Η Centresoft ετοιμάζεται να πλημμυρίσει την αγορά με μικρά φορητά παιχνιδάκια, (αυτά με τις μικρές οθόνες χαλαζία και τον εκνευριστικό θόρυβο) που κατασκευάζονται από την Nintendo. Τα παιχνίδια αυτά θα κοστίζουν από 7 λίρες (1.900 δρχ) μέχρι 25 (6.700 δρχ) και από ό,τι φαίνεται θα είναι η φτηνή εναλλακτική λύση μέχρι να έρθουν τα έγχρωμα 16-μπιτα.

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Συγκεκριμένα παρουσίασε πάλι εκείνο το μεταλλικό κουτί που έχει ξαναδείξει και στο παρελθόν, και το οποίο υποτίθεται ότι περιέχει ένα ολοκληρωμένο Sam. Από ό,τι φαίνεται όμως τώρα το κουτί περιείχε και τα ολοκληρωμένα ήχου και γραφικών που είχε υποσχεθεί η MGT.

Το νέο μηχάνημα δείχνει αρκετά ενδιαφέρον και αν η MGT καταφέρει να το υλοποιήσει πριν από τα Χριστούγεννα, τότε μπορεί και να έχουμε εκπλήξεις.

Αναλυτικότερα, το Sam (το επονομαζόμενο και Coupe) έχει ένα drive των 3.5 και ένα πληκτρολόγιο των 72 πλήκτρων που θυμίζει PC. Πάνω στο πληκτρολόγιο, ευτυχώς, δεν υπάρχουν οι κωδικές λέξεις όπως στα παλαιότερα Spectrum, μιας και το Coupe δεν δέχεται τις λέξεις μονοκόμματες, όπως η παλιά Sinclair Basic.

Η δε Basic, αυτή καθ' αυτή, περιέχει όλες τις παλιές καλές εντολές της Sinclair Basic αλλά είναι εμπλουτισμένη και με αρκετές νέες δανεισμένες από την BBC Basic (κυρίως).

Ο ήχος που προσφέρεται από το Coupe είτε το πιστεύετε είτε όχι είναι καλύτερος από αυτόν που προσφέρει το ST, μιας και η MGT κατάφερε να πάρει τη νέα έκδοση των ολοκληρωμένων ήχου της Philips, τα οποία αποδίδουν 6 κανάλια ήχου αντί των 3 που αποδίδουν τα ολοκληρωμένα που χρησιμοποιεί η Atari.

Στην καρδιά του μηχανήματος βρίσκεται το Z80B, το οποίο τρέχει στα 6MHz, κάνοντας το Coupe το πιο γρήγορο (ίσως) από τα μηχανήματα των 8bit. Αν μάλιστα κρίνουμε από τις επιδείξεις γραφικών που είδαμε, ο ισχυρισμός αυτός είναι αρκετά πιστευτός.

Εκτός από τα παραπάνω, το Coupe θα έχει υποδοχές για MIDI, έξοδο για τηλεόραση και μόνιτορ και τις κατάλληλες υποστηρίξεις για lightpens, ποντίκι, και δίκτυο. Η δε Basic παρέχει όλες τις αναγκαίες εντολές για τον έλεγχο όλων αυτών των περιφερειακών. Τέλος, σαν micro της νέας γενιάς που σέβεται τον εαυτό του, το Coupe είναι εφοδιασμένο με ένα ποντίκι. Το ποντίκι αυτό, που έχει 3 κουμπιά, είναι τελείως μη - συμβατό με ό,τι υπάρχει στην αγορά (δηλαδή δεν χρησιμεύει σε κανένα άλλο micro), αλλά φαίνεται να λειτουργεί αρκετά καλά με το Coupe. Η στήλη πάντως είναι βέβαιη ότι αυτό το ποντίκι θα ενοχλήσει όσο τίποτα άλλο τους φίλους του Spectrum. (Πού ακούστηκε Spectrum με ποντίκι, αχ αυτή η νέα γενιά).

Ολα αυτά, φυσικά, θα δούμε αν δουλεύουν, όταν και αν το Coupe βγει στα μαγαζιά. Προς το παρόν ξέρουμε κάποιες από τις αδυναμίες του, όπως για παράδειγμα ότι τρέχει 95% των προγραμμάτων για το Spectrum (το αγαπημένο σας σίγουρα ανήκει στα υπόλοιπα 5%), και (το βασικότερο) δεν έχει συμβατή υποδοχή επέκτασης, χάνοντας έτσι τη συμβατότητα με τα μυριάδες περιφερειακά που κυκλοφορούν για το Spectrum. Τι να κάνουμε, κανείς δεν είναι τέλειος.

Για ποιό μηχάνημα δεν σας γράψαμε τον περασμένο μήνα; Μα για ποιό άλλο; Το Konix φυσικά. Το περίφημο εκείνο παιχνίδι, που δεν είναι παιχνίδι, αλλά πολυπαιχνίδι με τις καρέκλες του, ταπολυχειριστήριά του, τα ειδικά πιστόλια και τέλος πάντων ό,τι θα ήθελε ένας καθώς πρέπει παιχνιδάς.

Το Konix λοιπόν ΔΕΝ είναι ακόμη έτοιμο, παρόλα αυτά η Konix έκανε μία εκδήλωση για τον Τύπο, για να προετοιμάσει, καθώς είπε, το έδαφος για τη μεγάλη παρουσίαση που θα κάνει στο PC Show. Τώρα το γιατί έκανε την εκδήλωση χωρίς να δείξει τίποτα απολύτως είναι κάτι που δεν μπορεί να απαντήσει ο φτωχός ανταποκριτής. Πάντως το σίγουρο είναι ότι το Konix έχει καθυστερήσει, γιατί η καρέκλα του δεν ήταν αρκετά... ασφαλής!

Μάλιστα. Όπως, ίσως θα θυμάστε, η καρέκλα ήταν σχεδιασμένη έτσι ώστε να μπορούσε να καθήσει απάνω της το χοντρό σας αδελφάκι αλλά όχι και ο μπαμπάς σας. Αλλά αυτά εδώ στην Αγγλία δεν περνάνε. Η καρέκλα έπρεπε να είναι ασφαλής για να βγεί στα μαγαζιά. Με άλλα λόγια έπρεπε να σηκώνει τουλάχιστον 90 κιλά αλλιώς δεν έπαιρνε έγκριση. Αμέ πώς; Εδώ είναι Αγγλία δεν είναι παίξε γέλασε. Έτσι λοιπόν η Konix αποφάσισε, όχι μόνο να φτιάξει μια πιο γερή καρέκλα, αλλά να αλλάξει και τη σχεδίαση έτσι ώστε η καρέκλα να κινείται σύμφωνα με την κίνηση του πηδα-

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΛΥ ΝΕΥΡΙΚΟΥΣ

Πόσες φορές δεν θελήσατε να σπάσετε το ηλίθιο μηχάνημα που θέλει σώνει και καλά να κάνει του κεφαλιού του; Πόσες φορές δεν αρχίσατε να δαγκώνεστε μπροστά σε μια οθόνη για να μην καταστρέψετε τον τύραννο που αγοράσετε με το υστέρημά σας; Τώρα λοιπόν μπορείτε επιτέλους να βγάλετε τα απωθημένα σας. Η εταιρία Computer Accessories That Make Fun που σημαίνει σε ελεύθερη μετάφραση "Περιφερειακά που έχουν πλάκα" κυκλοφόρησε στην Αμερική ένα πλαστικό Macintosh, γεμάτο με πλαστικά μικρο-τσιπ, το οποίο μπορείτε να πετάξετε, πατήσετε, στραπατσάρετε ή τέλος πάντων διαλύσετε όποια στιγμή θέλετε. Αυτά είναι χρήσιμα περιφερειακά.

ΜΕ ΤΙ ΜΟΙΑΖΕΙ

Ξέρετε γιατί το πρώτο μέλος της οικογένειας των Sam της MGT που είναι Spectrum-συμβατό, λέγεται Coupe; Η απάντηση είναι πολύ απλή και την έδωσε ο Alan Miles της MGT: "καθώς το κοιτούσα από το πλάι", δήλωσε στους δημοσιογράφους, "δεν έμοιαζε με Jaguar-E, γι' αυτό και το ονόμασα Coupe!". Γιατί δηλαδή, οι άλλοι που ονόμασαν την Pascal, Turbo είναι καλύτεροι;

ΑΥΤΑ ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΞΑΝΑΚΟΥΣΕΙ

Η Microprose αποφάσισε να προσπαθήσει και αυτή την τύχη της στην παραγωγή ενός παιχνιδιού που να είναι καλύτερο από το περίφημο Elite της Acorn. 'Οπως όλοι ξέρουμε, αυτό είναι αδύνατο αλλά είναι ενθαρρυντικό να βλέπεις νέους προγραμματιστές που ζουν με την ελπίδα (αχ νιάτα). Το παιχνίδι αυτό θα είναι, λέει, το καλύτερο στα διαστημικά και θα περιέχει εκατοντάδες εικόνες και κόσμους. "Στην κυριολεξία θα είναι το παιχνίδι της χρονιάς" δήλωσε ο Peter Jones της Microprose. "Να το δούμε πρώτα και μετά να το πιστέψουμε", δήλωσε απαντώντας ο γνωστός ανταποκριτής που έφαγε τα νιάτα του μπροστά σε μία πράσινη οθόνη προσπαθώντας να γίνει από Deadly Elite.

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ

Η Amstrad φαίνεται να θέλει να προωθήσει το Sinclair PC200. Sinclair σου λέει είναι μπορεί και να πιάσει. 'Εβαλε λοιπόν όλα τα μεγάλα μέσα και έτσι τώρα με 100 λίρες παραπάνω (27.000 δρχ) θα μπορείτε να αγοράζετε το PC200 με μία μαύρη (στο χρώμα) έκδοση του εκτυπωτή της DMP3160. Κοινώς η τιμή αυτού του "οικιακού" PC- συμβατού έφτασε τώρα τις 499 λίρες (135.000 δρχ). Πραγματική ευκαιρία.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

λίου που θα είναι συνδεδεμένο απάνω της, με τη βοήθεια ενός συστήματος πεπιεσμένου αέρα. Έτσι λοιπόν θα μπορείτε να έχετε ένα πλήρες παιχνιδομηχάνημα και να βγάζετε όσο θέλετε το άχτι σας αλλά με εγγυημένη την ασφάλεια σας.

Προτού αρχίσετε τα όνειρα όμως, θα πρέπει να θυμάστε ότι το Konix θα κοστίζει 200 λίρες (54.000 δρχ) και αν θέλετε την καρέκλα, για την οποία γίνεται όλη αυτή η φασαρία, τότε θα πρέπει να δώσετε άλλες 200, αν πάλι θέλετε και το φουτουριστικό πυροβόλο (γιατί πώς αλλιώς θα μπορείτε να πυροβολείτε τους αντιπαθητικούς εξωγήινους), τότε θα χρειαστείτε άλλες 50 λίρες (13.500 δρχ.), σύνολο δηλαδή... 121.500 δρχ. Και ακόμα δεν έχετε αγοράσει τα παιχνίδια. Αλλά ποιά παιχνίδια; Μέχρι στιγμής το Konix δεν έχει κανένα παιχνίδι έτοιμο μας και δεν είναι συμβατό με τίποτα απολύτως.

Ο μήνας όμως δεν θα πάει αν δεν έχουμε και λίγο (ή πολύ) Atari. Πάντως και αυτό το μήνα δεν μας άφησε παραπονεμένους. Μας παρουσίασε στη γειτονική Γερμανία, εν μέσω πυροτεχνημάτων και δυνατής φανκομπιτικής μουσικής, ένα πλήθος μηχανημάτων. Τι STE, τι Lynx, τι Portofolio, τι Unix υπερμηχανήματα, τα έδειξε όλα. Δεν άφησε τίποτα.

Πιστή βέβαια στις παραδόσεις δεν μας είπε ούτε πότε, ούτε αν θα δούμε στα μαγαζιά κανένα από τα καινούργια της μηχανήματα. Γιατί, εκτός από τα παχιά λόγια για υπερμηχανήματα που θα τρέχουν Unix και άλλα τέτοια σοβαρά, η Atari παρουσίασε και πάλι ένα υπερφουσκωμένο ST που τρέχει και πάλι το TOS. Όσο για το Unix, υποσχέθηκε ότι κάτι μπορεί να γίνει του χρόνου.

Το δε φορητό, το περιβόητο Stacy,το οποίο ακούμε τόσο καιρό αλλά δεν βλέπουμε, παρουσιάστηκε, και μάλιστα δόθηκε στη δημοσιότητα η τιμή του και η ημερομηνία παρουσίασής του στην αγορά της Αγγλίας. Η τιμή είναι 799 λίρες (216.000 δρχ) και, όσο για την παρουσίασή του στην αγγλική αγορά, αυτή έγινε το Σεπτέμβριο. Τώρα, όσο το είδατε εσείς το Stacy άλλο τόσο το είδε και η αγγλική αγορά (ήθελα να ήξερα ποιός παίρνει στα σοβαρά αυτές τις ανακοινώσεις). Το άλλο ενδιαφέρον μηχάνημα που παρουσιάστηκε τότε ήταν το STE, που σύμφωνα με την Atari αποτελεί την απάντηση στην Amiga. Η απάντηση αυτή δεν τίποτα άλλο από ένα 1040ST με καλύτερο ήχο και γραφικά που μπορούν να χρωματιστούν από μία συλλογή 4096 χρώματων αντί των 512 που είχαμε μέχρι σήμερα. Βέβαια, αν κοιτάξετε τα χαρακτηριστικά καλύτερα, θα δείτε ότι το νέο STE μπορεί να απεικονίσει μόνο 16 χρώματα ταυτόχρονα αντί των 32 της Amiga, ενώ η δεύτερη έχει και ένα mode που απεικονίζει και τα 4096.

Τα χρώματα και ο ήχος όμως δεν είναι τίποτα μπροστά στη δυνατότητα του νέου STE να υποστηρίξει 6 (ολογράφως: έξη) υποδοχές για joysticks! Ιδανικό μηχάνημα δηλαδή για χταπόδια.

Η απάντηση θα κοστίζει 499 λίρες (135.000 δρχ) και, αν τη δούμε πριν από τα Χριστούγεννα θα είναι θαύμα.

Και για να μην το ξεχάσουμε, η Atari παρουσίασε και πάλι ένα νέο πειραματικό - δείγμα του ATW που είναι το παλιό καλό μηχάνημα με τα Transputers, για το οποίο τόση φασαρία είχε γίνει και το οποίο φαίνεται να έχει ξεχαστεί τώρα πια.

Τέλος πάντων, για όσους από τους φίλους της στήλης θα ήθελαν κάτι πιο χειροπιαστό για το Atari τους, τα ευχάριστα νέα είναι ότι έρχεται το PC-Ditto II, το οποίο είναι η νέα έκδοση του πολύ επιτυχημένου προγράμματος που επιτρέπει στα ST να τρέχουν το λειτουργικό MSDos και κατά προέκταση προγράμματα για PC-συμβατά. Η νέα έκδοση θα είναι τέσσερις φορές πιο γρήγορη από την πρώτη και υπόσχεται ότι θα κάνει το 1040ST ισοδύναμο με ένα AT βασισμένο σε ένα 80286 που τρέχει στα 10MHz. Αν αυτός ο εκπληκτικός ισχυρισμός είναι αλήθεια, τότε το ST μπορεί να γίνει μια πολύ ελκυστική εναλλακτική λύση για τους φίλους των παιχνιδιών που επιμένουν ότι κάθε σπίτι πρέπει να έχει και το Lotus 123.

Παρόλα αυτά τα εντυπωσιακά πάντως, μην ξεχνάτε ότι έρχεται και χειμώνας και από ό,τι φαίνεται, θα είναι αρκετά δύσκολος, γι' αυτό αγκαλιάστε όσο πιο πολύ ήλιο μπορείτε και μη ξεχνάτε να χαμογελάτε. Από το Λονδίνο και την πρώιμη χειμερινή συννεφιά Γειά και χαρά. ■



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και θέλω να σε συγχαρώ για τη θαυμάσια ύλη σου. Έχω έναν Amstrad CPC 6128 και έναν εκτυπωτή Star LC-10 και θα ήθελα να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:

α) Προσπαθώ να μάθω πώς φτιάχνονται αρχεία στη γλώσσα BASIC, αλλά όταν βάζω την εντολή OPEN "I", #1, "FILE.DAT", ο υπολογιστής μου βγάζει μήνυμα λάθους στη συγκεκριμένη γραμμή. Γιατί το κάνει αυτό;

β) Προσπαθώ να χρησιμοποιήσω μηχανογραφικό χαρτί στον LC-10, αλλά ο εκτυπωτής φαίνεται ότι δεν το καταλαβαίνει. Όταν τον ανοίγω ή όταν κάνω δοκιμή με τους τύπους γραμμάτων, έχοντας «φορτώσει» μηχανογραφικό χαρτί, ο εκτυπωτής παγώνει και δεν τυπώνει τίποτα. Αντίθετα, όταν χρησιμοποιώ μεμονωμένες σελίδες, ο εκτυπωτής συμπεριφέρεται άψογα. Μήπως φταίνε τα DIP switches; Όσο και αν έχω ψάξει στο manual, μέχρι στιγμής δεν έχω καταφέρει τίποτα.

γ) Θέλω να μου εξηγήσεις αναλυτικά τι πρέπει να κάνω για να εκτυπώσω εικόνες από το Advanced Art Studio στον εκτυπωτή μου. Έχω βρει την επιλογή Printers, την έχω βάλει στη θέση EPSON, αλλά μετά τι γίνεται;

Φιλικά
Γρηγόρης Βαΐτσας

α) Μου φαίνεται ότι εκτός από 6128 έχεις και κάποιο συμβατό! Φυσικά και δεν δουλεύει η εντολή που χρησιμοποίησες, αφού είναι της GWBASIC! Η σωστή εντολή στον 6128 είναι η OPENOUT "FILE.DAT", η οποία πρέπει να συνοδευτεί στο τέλος της επεξεργασίας του αρχείου από την CLOSEOUT, για να μην τυχόν χάσεις δεδομένα.

β) Μάλλον κάτι δεν κάνεις εσύ καλά. Στο δεξί μέρος του εκτυπωτή υπάρχει ένα μοχλάκι, που κανονίζει από πού τροφοδοτείται με χαρτί ο LC-10. Βάζοντας μηχανογραφικό χαρτί, δεν σημαίνει αυτόματα ότι κουνήθηκε ο μοχλός μόνος του!!! Μου φαίνεται ότι δεν έχεις διαβάσει και πολύ καλά το manual του εκτυπωτή σου, όσο και αν ισχυρίζεσαι το αντίθετο!

γ) Κατ' αρχήν, θα πρέπει να βρεις ποιό dip switch του εκτυπωτή τον κάνει συμβατό με EPSON. Δεν αρκεί μόνο να επιλέξεις την κατάλληλη option του Art Studio. Μετά θα πρέπει (πολύ βασικό...) να φορτώσεις κάποια εικόνα.

Κανόνισε αν θες να εκτυπωθεί κανονικά η sideways από την κατάλληλη επιλογή και δώσε εντολή για εκτύπωση. Αν αντιληφθείς ότι ο εκτυπωτής αφήνει κενά ανάμεσα στις γραμμές, άλλαξε την option του Art Studio σχετικά με τα carriage return και line feeds. Καλές εκτυπώσεις!

Αγαπητό PIXEL,

... Είμαι κάτοχος μιας κυρίας (AMIGA 500) και έχω καταεντυπωσιαστεί με τον υπολογιστή μου. Πρόσφατα άρχισα να ασχολούμαι με τον προγραμματισμό, χρησιμοποιώντας την AMIGA BASIC, η οποία είναι σαφώς μια αρκετά δυνατή και γρήγορη γλώσσα. Αυτό όμως δεν με ... εμπόδισε να έχω αρκετές απορίες. Μια από αυτές αφορούσε τα windows. Θα ήθελα, λοιπόν, να σε ρωτήσω πώς μπορώ, τρέχοντας ένα πρόγραμμα, να εξαφανίζονται τα windows με τις επιλογές της BASIC και να μπορώ να δουλέψω σε όλη την ανάλυση του mode που θα επιλέξω. Τέλος, θα ήθελα να μου υποδείξεις κάποιο καλό Game Maker και κάποιο Adventure Creator. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου πεις και την τιμή του καθενός.

Δ. Κανιούρας

Κατ' αρχήν, αυτά που λες windows λέγονται pull down menus. Τα windows είναι κάτι τελείως διαφορετικό. Η Amiga-Basic έχει αρκετές εντολές που χειρίζονται τη menu bar (αυτή η γραμμή στο πάνω μέρος της οθόνης που σε ενοχλεί). Όμως, πολύ φοβάμαι ότι δεν πρόκειται να την εξαφανίσεις. Το μόνο που μπορεί να κάνεις (χωρίς να είμαι απόλυτα σίγουρος) είναι να πειράξεις αυτά τα menu και να τα κάνεις να μη δείχνουν τίποτα. Όλα αυτά τα κάνει η εντολή MENU, την οποία εξηγεί αναλυτικά το manual της AmigaBASIC στο κεφάλαιο 8. Εκεί, θα δεις ότι υπάρχουν και κάποιες εντολές MENU ON, OFF, STOP κ.λπ. Δοκίμασε μήπως κάποια από αυτές σου λύσει το πρόβλημα (αν κάνει κάποια, αυτή θα είναι σίγουρα η MENU OFF). Δεν καταλαβαίνω γιατί ισχυρίζεσαι ότι δεν μπορείς να δουλέψεις σε όλη την ανάλυση της οθόνης, όταν υπάρχει η menu bar. Τι σε ενοχλεί;;; Θες μήπως να σχεδιάσεις κάποια γραμμή, η οποία πέφτει πάνω στην μπάρα; Απλά φτιάξε μια ρουτίνα, η οποία να κάνει fill εκείνο το σημείο της οθόνης με το background χρώμα, και ξεμπέρδεψες!

Game Maker για Amiga δεν έχω ακούσει αν υπάρχει. Adventure Creator όμως υπάρχει σίγουρα. Κάνε μια βόλτα στα computer shops της Αθήνας και θα βρεις πολλά ενδιαφέροντα. Στην Καρδίτσα δεν έχεις πολλές πιθανότητες να βρεις κάτι τέτοιο...

... Έχω έναν Amstrad, 6128, εδώ και ένα χρόνο περίπου. Όπως είναι φυσικό, έχω μάθει τα πιο βασικά προγράμματα, π.χ. πώς αποθηκεύουμε ένα πρόγραμμα στη δισκέτα κ.λπ. Αντιμετωπίζω όμως ένα πρόβλημα: Έχω π.χ. μια μαθηματική άσκηση και, σύμφωνα με τις γνωστές εντολές IF, THEN, ELSE, GOTO και PRINT, προσπαθώ να τη λύσω. Δυστυχώς για μένα, όποτε τελειώνω το πρόγραμμα, ο υπολογιστής καταφέρνει και μου βγάζει το ενοχλητικό μήνυμα Syntax Error in ... Παρ' όλο που χρησιμοποιώ μόνο τις απλές πράξεις (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό και διαίρεση), δεν μπορώ να φτιάξω ένα πρόγραμμα το οποίο να μου δίνει κάποιο αποτέλεσμα. Τι συμβαίνει; Μήπως ο υπολογιστής μου δεν είναι κατάλληλος για μαθηματικές πράξεις;

Όχι. Ο υπολογιστής σου τα καταφέρνει μια χαρά στις μαθηματικές πράξεις. Το πρόβλημα που έχεις εσύ το έχουν όσοι πάνε από τα μαθηματικά κατευθείαν στον υπολογιστή. Προφανώς υποθέτεις ότι, όπως ξέρεις τις πράξεις στο χαρτί, έτσι πρέπει να γραφτούν και στον υπολογιστή. Πάρε για παράδειγμα την εντολή AMOUNT=AMOUNT+2. Στα μαθηματικά, αυτή η παράσταση είναι αδύνατη. Αν απλοποιηθεί η μεταβλητή AMOUNT, μένει 0=2, που είναι φυσικά αδύνατο. Κι όμως, στη γλώσσα του υπολογιστή, η παραπάνω εντολή είναι κανονικότατη. Αυτό που κάνει είναι να αυξήσει την τιμή της μεταβλητής AMOUNT κατά 2. Το αποτέλεσμα αποθηκεύεται ΠΑΛΙ στη μεταβλητή AMOUNT - γι' αυτό άλλωστε εξισώνει τον εαυτό της με μια παράσταση που την περιέχει σαν μεταβλητή. Ο 6128, όταν πάει να εκτελέσει αυτή την εντολή, θα υπολογίσει την τιμή της παράστασης και θα την αποθηκεύσει σε μία προσωρινή μεταβλητή. Μετά, κοιτάζει τι υπάρχει στο αριστερό μέλος και του δίνει την τιμή που είχε φυλάξει στην προσωρινή μεταβλητή.

Θα μπορούσα να σου αναφέρω και άλλα παραδείγματα, αλλά νομίζω ότι το manual του υπολογιστή σου θα σε κατατοπίσει καλύτερα - διάβασέ το με προσοχή και δοκίμασε όλα τα παραδείγματα που έχει. Τέλος, σχετικά με τις εντολές IF, THEN, ELSE και τις συναφείς τους, σίγουρα κάποιο λάθος στη σύνταξη θα έχεις (αν το πρόγραμμά σου βγάζει λάθος εκεί). Ξανά η λύση είναι το manual του 6128. Ειδικά σε κάτι τέτοια σημεία, είναι πολύ καλό.

Αγαπητό PIXEL,

επειδή ξέρω ελάχιστα πράγματα εκτός BASIC, πολλές φορές ένωσα στα προγράμματά μου εντολές RSX (τις οποίες έπαιρνα από άλλα έτοιμα προγράμματα). Πρόσφατα, αναγκάστηκα να έχω συγχρόνως στο loader ενός προγράμματος ζωγραφικής που έφτιαξα, τις RSX του BANKMAN και αυτές ενός άλλου προγράμματος, των οποίων ο κώδικας φορτώνει με την εντολή MEMORY &5FFF:LOAD «κώδικας», &6000:CALL &6000:CLOSEIN:MEMORY &7FFF. Η λειτουργία τους ήταν ομαλή, μέχρις ότου χρησιμοποίησα την εντολή ¦SCREENSWAP. Τότε, και οι δύο ομάδες εντολών σβήστηκαν από τη μνήμη και έπαιρνα, όπως ήταν φυσικό, το μήνυμα Unknown command. Υπάρχει περίπτωση να συνυπάρχουν και οι δύο ομάδες των RSX εντολών και, αν ναι, πώς;

Ευχαριστώ πολύ
Θ. Λιακόπουλος

Προφανώς ο κώδικας του Bankman κάνει χρήση κάποιων κομματιών μνήμης που χρησιμοποιούνται από την πρώτη ομάδα των RSX εντολών και «χαλάει» τις μεταβλητές του συστήματος. Δυστυχώς δεν γίνεται να αλλάξεις τις διευθύν-

ΒΗΜΑΤΑ

σεις φορτώματος του κάθε set, αν δεν έχεις διαθέσιμο το πηγαίο πρόγραμμα. Αν δοκιμάσεις να φορτώσεις τις εντολές σε άλλη διεύθυνση, το μόνο που θα καταφέρεις είναι να μπλοκάρεις τον υπολογιστή σου όταν θα τις ενεργοποιήσει, αφού θα ψάχνει για τον πίνακα ελέγχου των εντολών στη συγκεκριμένη διεύθυνση για την οποία έχει γραφτεί και μεταφραστεί ο κώδικας. Το μόνο που σου απομένει είναι να καταργήσεις κάποιο set εντολών. Βέβαια, αν ξέρεις κώδικα μηχανής, μπορείς να φορτώσεις σε ένα disassembler τον κώδικα της μιας ομάδας, να τον μεταφράσεις πίσω σε Assembly, να τον ψάξεις καλά και, αφού βρεις ποιές διευθύνσεις θέλουν άλλαγμα, τις αλλάζεις και τον ξαναμεταφράζεις σε κώδικα μηχανής με έναν assembler. Αυτή η λύση είναι η έσχατη και επιτρέπεται να την ακολουθήσεις μόνο αν σου είναι τελείως απαραίτητα και τα δύο σετ εντολών.

▶·························

... Θα ήθελα να ρωτήσω πώς χρησιμοποιείται το πρόγραμμα GENA 3 της HiSoft. Πώς μπορώ να γράψω ένα πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής (π.χ. από ένα βιβλίο) στην GENA 3 και πώς καλείται μετά μέσα από την BASIC;

Φιλικά
Κ. Σιωπίδης

Φόρτωσε την GENA 3.1 και πάτα "H" και μετά return. Θα σου παρουσιάσει όλες τις εντολές στην οθόνη. Το να σώσεις το πρόγραμμά σου σαν binary αρχείο δεν ξέρω πώς γίνεται. Εγώ χρησιμοποιώ το Pyradev, που και πιο γρήγορο είναι και πολύ πιο εύκολο στη χρήση του. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να το προμηθευτείς κι εσυ.

▶·························

Είμαι εδώ και μερικούς μήνες κάτοχος μιας Amiga 500 και όντως είμαι πολύ ευχαριστημένος. Μόνο που παράπονο είναι ότι μένουν ανεκμετάλλευτα τα resolution modes από 320x320 και πάνω, αφού απαιτούν τρομερά ποσά μνήμης και στη RAM αλλά και στο δισκο. Έτσι, φορτώνοντας μια μέρα ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, όταν του ζήτησα να εργαστεί στα 640x400, μου ζήτησε επέκταση μνήμης στο 1MB και αυτό για μια στατική εικόνα και μόνο! Μετά απ' αυτά, θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις στα παρακάτω:

1) Πόση μνήμη καταλαμβάνει στο δισκο μια digitized εικόνα στις αναλύσεις:
α) 320x200, β) 320x400, γ) 640x200, δ) 640x400.

2) Πόση RAM καταλαμβάνει η εισαγωγική οθόνη του adventure "THE PAWN", αφού έμαθα ότι καταφέρνει και απεικονίζει 500 χρώματα ταυτόχρονα.

3) Υπάρχει περίπτωση να γραφτεί game στην ανάλυση των 640x400 και, αν ναι, τι θα απαιτεί (φαντάζομαι και κανένα laser disk);

4) Σε ποιό resolution δουλεύει το OUT-RUN και πόσα MB ROM καταλαμβάνει το πρόγραμμα (στην coin-op έκδοσή του);

Φιλικά
Σ. Γιαννόπουλος

Είναι γεγονός ότι, για να δεις όλα αυτά τα χρώματα και μάλιστα στο resolution που θέλεις, πρέπει να έχεις αρκετή μνήμη. Αυτό δεν είναι μειονέκτημα της Amiga (ή τουλάχιστον μόνο της Amiga). Οι απαιτήσεις της είναι φυσιολογικές, αν υπολογίσεις ότι, για να παρουσιάσει μια οθόνη με 32 χρώματα, το κάθε pixel της «τρώει» 5 bits μνήμης. Αν τα βάλεις κάτω, θα δεις ότι απαιτούνται 40.000 bytes (περίπου 39K) για μια οθόνη 320x200 με 32 χρώματα. Φυσικά, αν μειωθούν τα χρώματα, μειώνονται και οι απαιτήσεις σε μνήμη. Στην ανάλυση 640x400 χρειάζεται περίπου 157K για να έχεις 32 χρώματα. Αν υπολογίσεις ότι το σχεδιαστικό θα σου τρώει το λιγότερο 200-280K, έχουμε σύνολο 360K περίπου στην καλύτερη περίπτωση. Αν ακόμα υπολογίσεις ότι η Amiga, πριν καν εκτελέσει μία εντολή, βρίσκεται με μείον 64K περίπου, για τις ανάγκες του συστήματος, καταλαβαίνεις πλέον γιατί τα 512K είναι πολύ λίγα. Το μέγεθος των οθονών που ζητάς εξαρτάται από τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσεις. Μπορείς να υπολογίσεις ανά πάσα στιγμή το μέγεθος κάθε οθόνης, πολλαπλασιάζοντας τα bits που απαιτούνται για κάθε pixel με την ανάλυση της οθόνης (π.χ. αν έχουμε μια οθόνη 640x200 με 16 χρώματα θέλουμε 4x640x200 bits τα οποία είναι 512.000 bits. Διαιρώντας με το 8, βρίσκεις πόσα bytes απαιτεί η οθόνη - στη συγκεκριμένη περίπτωση θέλουμε 64.000 bytes, τα οποία είναι 62,5K περίπου). Για τις άλλες απορίες σου... δεν ξέρω! Δεν είναι δυνατόν να μπορώ να μαντέψω σε ποιά resolution είναι η εικόνα του Pawn! Ούτε επίσης ξέρω αν υπάρχει laser disk για Amiga, έτσι ώστε να γραφτεί παιχνίδι στα 640x400. Τέλος για το μέγεθος του προγράμματος του OUT-RUN των coin-ops, καλύτερα να επικοινωνήσεις με τη Sega. Οι προγραμματιστές της θα ξέρουν σίγουρα!



▶·························

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου και έχω τον Amstrad CPC 6128. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες;

α) Υπάρχει κάποιος emulator για τον 6128 και, αν ναι, ποιός;

β) Πριν μερικούς μήνες, το λειτουργικό CP/M μου τύπωνε το μήνυμα Drive A: disc missing Retry, Ignore or Cancel? Τι φταίει; Μπορώ να κάνω τίποτα για να το γιατρέψω; Αν ναι, τι; Μήπως πρέπει να ανησυχώ για κάποιο virus;

γ) Υπάρχουν στην Amiga προγράμματα emulator; Αν ναι, ποιά;

Φιλικά
Γ. Ααρών

Φίλε Γιάννη, ιδού οι απαντήσεις που ζητάς:

α) Όχι, απ' ό,τι ξέρω. Η υπολογιστική ισχύς του 6128 δεν του επιτρέπει σε καμία περίπτωση να τρέξει κάποιο πρόγραμμα emulator, γιατί απλούστατα θα έτρεχε τόσο αργά, που θα ήταν μόνο για αργόσχολους!

β) Δεν μου διευκρινίζεις πότε ακριβώς παίρνεις αυτό το μήνυμα. Αν σου εμφανίζεται κατά τη διάρκεια του φορτώματος του λειτουργικού, τότε έχει πρόβλημα η δισκέτα και καλό θα είναι να ξεθάψεις το δεύτερο αντίγραφο που (πρέπει...) να έχεις. Αν το μήνυμα εμφανίζεται π.χ. όταν τρέχεις κάποιο πρόγραμμα του CP/M, προσπάθησε να αντιγράψεις τη δισκέτα με κάποιο πρόγραμμα (π.χ. DISCKIT3) και, όποτε σου βγάλει το ίδιο μήνυμα, δώσε Ignore. Κίνδυνος virus δεν υπάρχει.

γ) Ναι, υπάρχουν 3 emulators για Amiga. Το C64 (προσομοιάζει τον Commodore 64), το Mac Emulator (προσομοιάζει τον Macintosh Plus της Apple) και, τέλος, το IBM emulator (προσομοιάζει συμβατό της IBM). ■



ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΤΩΝ JOYSTICKS

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

Τις θυμάστε; Σ' αυτές οφείλουμε οι περισσότεροι τα πρώτα μας βήματα στον κόσμο της Πληροφορικής. Κάποια από αυτές πιθανόν να υπάρχει ακόμα στο ντουλάπι. Τα home computers τις απομάκρυναν από τα δωμάτιά μας, αλλά φαίνεται ότι η νίκη τους αυτή δεν θα κρατήσει ακόμα για πολύ. Γιατί οι παιχνιδομηχανές είναι ξανά εδώ, όχι βέβαια όπως τις πρωτογνωρίσατε πριν δέκα περίπου χρόνια. Πανίσχυρες σε ταχύτητα, χρώματα και ήχο, απόγονοι των «δεκαρικοφάγων» Ιαπωνικών μεγαθήριων, οι υπερσυσκευές των δύο και τριών CPU έρχονται να πλημμυρίσουν τις οθόνες μας με τα παιχνίδια που όλοι ονειρευόμασταν. Η δυναστεία των πληκτρολόγιων κλονίζεται επικίνδυνα. Άρχισε η αντεπίθεση των joysticks.















Κανονικά δεν θα έπρεπε να μείνουμε έκπληκτοι. Εδώ και καιρό τις νιώθαμε να πλησιάζουν. Οι εκθέσεις ασχολούνται όλο και περισσότερο με την ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Νέα παράξενα joysticks εμφανίζονται, τα οποία δεν είναι τελικά joysticks, αλλά ηλεκτρονικά χέρια, κράνη και φωτοπιστόλια. Στην Αμερική διοργανώνονται εκθέσεις αφιερωμένες αποκλειστικά στα βιντεοπαιχνίδια και στο πρωτοποριακό hardware που τα συνοδεύει. Το αποτέλεσμα το βλέπετε ήδη από τη στήλη "arcade": τα παιχνίδια που παίζετε με τα «δεκάρικα» απομακρύνονται, όλο και περισσότερο, από τα graphics του σπιτικού μας computer. Απίθανος στερεοφωνικός ήχος, ψηφιοποιημένες πολεμικές κραυγές, θόρυβοι κινητήρα, τεράστια sprites που κινούνται με απίστευτη ευκολία, αστραπιαία αντίδραση του joystick στις κινήσεις του παίκτη..., γραφικά με αξιοζήλευτη ανάλυση, πλήθος από χρώματα, ατέλειωτες πίστες... ο Z80 και ο 68000 μένουν πολύ πίσω. Κανένας υπολογιστής δεν μπορεί να ανταγωνιστεί τη μαγεία ενός καλού arcade, και τα coin-op conversions δείχνουν ακριβώς αυτήν την αδυναμία. Όλοι μας έχουμε κάνει αυτή την ευχή: αν είχαμε ένα από αυτά τα videogames στο σπίτι... Οι ευχές συνήθως έχουν και κάποια καλή νεράιδα που τις πραγματοποιεί. Στην περίπτωσή μας η καλή νεράιδα λέγεται Ιαπωνική Βιομηχανία Ηλεκτρονικών.

...ΚΑΙ ΕΓΕΝΟΝΤΟ GAME CONSOLES

Από πού αλλού θα ξεκινούσαν οι παιχνιδομηχανές; Μα από την πατρίδα των arcade games, την Ιαπωνία. Οι μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών βρίσκονται εδώ: Sega,

Capcom, Nintendo, Taito, Irem, Namco, Konami, SNK... οι περισσότερες από αυτές απασχολούν μεγάλα group εξειδικευμένων προγραμματιστών, καθένας από τους οποίους δουλεύει σε ένα συγκεκριμένο «πόστο»: σχεδίαση γραφικών, ψηφιοποίηση ήχου, σενάριο, προγραμματισμός. Το αποτέλεσμα συνήθως παίζεται από εκατομμύρια μικρών και μεγάλων σε όλο τον κόσμο. Όλα αυτά βέβαια δεν θα ήταν τόσο εντυπωσιακά, αν δεν υπήρχε διαθέσιμο hardware απαιτήσεων. Κι εδώ οι Ιάπωνες είναι καταπληκτικοί. Αν βρεθείτε ποτέ σε κάποια ανοιγμένη «δεκαρικομηχανή», θα ξεχωρίσετε σίγουρα ένα ζευγάρι από CPUs να περιμένουν με άνεση στοίβες από data, ενώ δίπλα τους θα φρουρούν τρία ή τέσσερα τσιπάκια φτιαγμένα ειδικά για γραφικά, κίνηση ή ήχο (τα γνωστά μας custom chips) έτοιμα για ψηφιακή δράση. Η μνήμη που υπάρχει είναι πολύ μικρή, σε σύγκριση με αυτή που έχουμε συνηθίσει να έχουμε στους δικούς μας υπολογιστές, αλλά η «αφιερωμένη» μνήμη για τα γραφικά είναι πολύ μεγαλύτερη, κάτι που τους δίνει τη δυνατότητα για πολύχρωμες λεπτομερείς οθόνες. Και φυσικά, το παιχνίδι είναι φυλαγμένο σε ROM.

Οι πρώτες παιχνιδομηχανές που εμφανίστηκαν ξεπεράστηκαν από τα ανώτερα γραφικά των προσωπικών υπολογιστών. Οι καινούργιες παιχνιδομηχανές όμως έχουν πάρει το μάθημά τους. Οι ίδιες πλακέτες που χρησιμοποιούνται για τα arcade mashines μετατρέπονται και σύμφωνα με τη γνωστή παραδοσιακή τεχνική των Ιαπώνων μικραίνουν, μικραίνουν, μικραίνουν..., θα έλεγε κανείς ότι τα τσιπάκια θα πεθάνουν από στιγμή σε στιγμή από ασφυξία μέσα στα μικρά κουτάκια. Όσο για τις κάρτες παιχνιδιών... παλιά το cartridge ήταν τόσο μεγάλο όσο και ένα walkman. Τώρα οι τελευταίες κονσόλες χρησιμοποιούν κάρτες σε μέγεθος κασέτας, ενώ η μαγική PC Engine και η Sega Master System χρησιμοποιούν κάρτες που χωρούν άνετα στο πορτοφόλι σας! Και μιλάμε φυσικά για εκατοντάδες MB παιχνιδιού. Φυσικά δεν χρειάζεται να σας πούμε το πόσο ευκολόχρηστη είναι μια παιχνιδομηχανή. Οι περισσότερες δεν έχουν παρά ένα ή δύο πλήκτρα, με ένα το πολύ ρυθμιστικό ακόμα για τα ακουστικά. Οι οδηγίες χειρισμού τους είναι απλούστατες. Ο μοναδικός κίνδυνος που υπάρχει, να βγάλετε ή να βάλετε το cartridge όταν η συσκευή λειτουργεί, έχει πια εξαφανιστεί. Άλλες παιχνιδομηχανές «κλειδώνουν» το cartridge με το πάτημα του ON, άλλες χρησιμοποιούν ένα μικρό «σύρτη», ο οποίος ανοίγει το μηχάνημα αλλά «μπλοκάρει» συγχρόνως την έξοδο του cartridge, ενώ άλλες «καταπίνουν» κυριολεκτικά το cartridge στο βάθος της συσκευής, κλείνουν την είσοδο με ένα προστατευτικό καπάκι και εξαφανίζουν την υποδοχή, για τις περιπτώσεις που θα μπείτε στον πειρασμό να δοκιμάσετε την αντοχή της κονσόλας σας στα σοκ. Όλες ανεξαιρέτως χρησιμοποιούν ένα κουμπί αφιερωμένο αποκλειστικά στο reset και στο pause (ακόμα ψάχνετε για το κουμπί που κάνει pause στο Arcanoid;), ενώ τα τελευταία περιλαμβάνουν ένα port επέκτασης που επιτρέπει πλήρη πρόσβαση στο hardware για σοβαρές επεκτάσεις. Η μεγάλη όμως απόλαυση είναι όταν ανοίγουμε το μηχάνημα: καμιά καθυστέρηση, καμιά αναμονή, κανένας φόβος τι πρόγραμμα δεν θα τρέξει. Τέρμα οι ατέλειωτες ώρες για να φορτώσει η κασέτα, τέρμα ο εκνευρισμός και οι αλλαγές της δισκέτας. Με το που ανοίγετε το μηχάνημα έχετε το παιχνίδι έτοιμο μπροστά σας.

Μετά από τους Ιάπωνες που υποδέχονται τις κονσόλες με ενθουσιασμό (λόγω φυσικά και του χαμηλού κόστους), σειρά έχουν οι Αμερικανοί. Το 70% των Αμερικανών έχουν αυτή τη στιγμή κάποια κονσόλα σπίτι τους. Την έκρηξη ακολούθησε από κοντά και η Atari. Η «μητέρα» των βιντεοπαιχνιδιών ξαναγυρνά σε εκείνο που την έκανε διάσημη σε όλο τον κόσμο. Αλλά και στην Αγγλία η Konix δείχνει να προετοιμάζει την ευρωπαϊκή απάντηση. Όλα δείχνουν ότι οι παιχνιδομηχανές θα μας απασχολήσουν αρκετά αυτό το χρόνο, και μάλλον και τους επόμενους.

CONSOLE REVIEW

Καλά είναι βέβαια όλα αυτά, αλλά τι είναι τελικά οι παιχνιδομηχανές; Ποιές υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά; Ποιά είναι τα χαρακτηριστικά τους; Καιρός είναι να αρχίσουμε με κάποια review πάνω στις διασημότερες κονσόλες. Ξεκινάμε με τη σειρά της Sega.

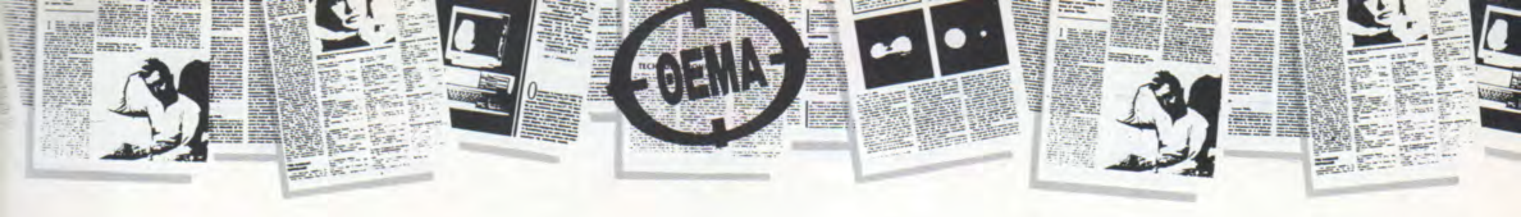
SEGA MEGA DRIVE

Στην Αμερική ονομάζεται The Genesis. Στην Ευρώπη προβλέπεται ότι θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 1990. Σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο ονομάζεται απλά Sega 16-bit, για να ξεχωρίζει από τη μικρή της οκτάμπιτη αδελφή. Πνευματικό δημιούργημα του διάσημου Ιαπωνικού κολοσσού, η Sega αποτελεί κατά τη γνώμη μας το ισχυρότερο και πολυτελέστερο (αλλά και ακριβότερο) κομμάτι hardware που μπορείτε να έχετε αυτή τη στιγμή στο σπίτι σας, με μικρή όμως διαφορά από τον κυριότερο ανταγωνιστή της, την PC Engine.

Η εξωτερική εμφάνιση της Sega είναι λιτή αλλά όμορφη. Δεν έχει καμιά σχέση με τα παλιά «κουτιά» με τους διακόπτες του 1980. Κατάμαυρη με χρυσά γράμματα, η Sega είναι λίγο μεγαλύτερη από έναν Spectrum plus. Τετράγωνη με στρογγυλεμένες άκρες και ένα στρογγυλό «καρούμπαλο» στη μέση. Μοιάζει περισσότερο με μικρό ιπτάμενο δίσκο. Ίσως γι' αυτό να νοιώσαμε αμέσως ότι αυτή η μηχανή είναι πλασμένη για εκπληκτικά arcades. Η υποδοχή για τα cartridges είναι στην παραδοσιακή θέση: στο κέντρο. Το cartridge τοποθετείται επίσης όρθιο, σύμφωνα με την παραδοσιακή τεχνική της Atari. Κάτι που παρατηρήσαμε αμέσως ήταν δύο μικρά πλαστικά «φύλλα», τα οποία



προφύλασσαν την υποδοχή από τα αδιάκριτα βλέμματα. Στην αρχή μας φάνηκε μια περιττή πολυτέλεια, αλλά αμέσως μετά καταλάβαμε το σκοπό τους. Τα δυο φύλλα «κοκκαλώνουν» και δεν αφήνουν τίποτε να μπει ή να βγει από τη στιγμή που θα ανοίξετε το διακόπτη λειτουργίας. Αν έχετε βάλει κάποιο cartridge δεν μπορείτε να το βγάλετε. Αν όχι, δεν μπορείτε να το βάλετε. Κοντά στην υποδοχή των cartridges βρίσκεται και ένα ενδεικτικό λαμπάκι λειτουργίας, κάτι που μας αρέσει πάντα όταν υπάρχει, αφού έτσι νοιώθουμε ότι η συσκευή είναι «ζωντανή». Ένα γαλάζιο κουμπί εκτελεί χρέη reset, αρκετά «χωμένο» μέσα στο περίβλημα, και θα χρειαστεί να το πιέσετε αρκετά βαθιά για να πετύχετε το reset (έξυπνη κίνηση). Μπροστά υπάρχει μια υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά, μαζί με ένα ρυθμιστικό έντασης, μια και η ένταση είναι πραγματικά πολύ δυνατή. Δυο υποδοχές για τα ειδικά joypads της Sega υπάρχουν επίσης εμπρός. Η Sega, όπως και όλες ανεξαιρέτως οι υπόλοιπες εταιρίες δεν παρέχει καμιά συμβατότητα με τα κλασικά joysticks των υπολογιστών, κάτι που φανερώνει ότι δεν θέλει κανενός είδους συμβατότητα με τα home computers. Μόνο τα joysticks της Sega συνεργάζονται με αυτήν. Το χειριστήριο που είδαμε ήταν αυτό που είχαμε συνηθίσει στα ηλεκτρονικά παιχνίδια τσέπης, με τέσσερα πλήκτρα κατεύθυνσης σε σχήμα σταυρό και τρία fire



buttons, καθένα από τα οποία εκτελεί διαφορετική κίνηση, ακριβώς όπως και στα coin ops. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι μέσα στην νοοτροπία των παιχνιδομηχανών είναι και το «όσο το δυνατόν λιγότεροι συνδιασμοί για μια κίνηση». Οι κατασκευαστές προτιμούν τρία διαφορετικά fire buttons για τρεις κινήσεις καράτε, παρά τρεις συνδιασμούς του ίδιου fire button και του joystick. Αυτό βέβαια σημαίνει πλήρη ασυμβατότητα με τα παλιά joysticks, μια και κανένα δεν διαθέτει τρία διαφορετικά fire buttons. Ξαναγυρνώντας στα εξωτερικά χαρακτηριστικά να πούμε ότι πίσω υπάρχει καλυμμένη μια μεγάλη υποδοχή επέκτασης για πρόσθετο hardware, ενώ στα πλάγια υπάρχει ακόμα μια υποδοχή για σύνδεση με άλλες Sega σε multiplayer παιχνίδια. Όπως θα καταλάβατε, εξωτερικά τουλάχιστον η κονσόλα είναι κάτι παραπάνω από πλήρης. Προσεγμένη στην παραμικρή λεπτομέρεια και πλούσια σε υποδοχές, ενώ οι υποδοχές επικοινωνίας και επέκτασής της υπόσχονται πολλά για το μέλλον.

Παρόλες όμως τις καλές εντυπώσεις που μας άφησε η κονσόλα, η σύνδεσή της με κάποια τηλεόραση ή monitor ήταν σκέτη απογοήτευση. Το καλώδιο με το οποίο ήταν εφοδιασμένο το μηχάνημα, το μόνο που κατάφερνε ήταν να κρύψει τα 510 από τα 512 χρώματα της συσκευής, δείχνοντάς τα όλα ασπρόμαυρα. Χρειάστηκε να επιστρατεύσουμε πολλές ώρες και όλες τις γνώσεις μας πάνω στο hardware για να καταφέρουμε να έχουμε κάποιο αποτέλεσμα. Για όλα αυτά βέβαια θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι δεν κρίνουμε ένοχη τη συσκευή. Δεν μπορεί να έχουμε απαιτήσεις από ένα μηχάνημα που δεν αντιπροσωπεύεται πουθενά στην Ευρώπη και του οποίου οι προδιαγραφές δεν έχουν καμιά σχέση με τις Ευρωπαϊκές. Είμαστε σίγουροι ότι όταν έρθει η Sega στην Ευρώπη θα είναι εφοδιασμένη με κανονικό καλώδιο και πλήρες T.V. modulator για να συνδέεται με την τηλεόραση. Μέχρι στιγμής όμως, ούτε modulator υπάρχει, ούτε καν χρώμα.

Πάμε τώρα στο εσωτερικό. Αρχικά δεν είχαμε ιδέα για το τι μας περίμενε. Εδώ που τα λέμε μας ξεγέλασε και το μέγεθος. Ο Spectrum plus είχε μέγεθος τα 3/4 του μηχανήματος, ο Atari και η Amiga κάτι παραπάνω από το διπλάσιο. Λογικό συμπέρασμα: δυνατότητες ανάμεσα σε εκείνες μιας Amiga και ενός Spectrum. Έτσι δεν είναι; Κάνετε λάθος.

Μεγάλος λάθος. Τραγικό λάθος. Ασυγχώρητο λάθος. Κι αυτό, γιατί μόλις με τη γνωστή μας περιέργεια ανοίξαμε το κουτί, τα χέρια μας άρχισαν να τρέμουν και τιναχτήκαμε πίσω τρομαγμένοι. Ένας ολοζώντανος 68000 ΚΑΙ ένας Z80 σηκώθηκαν στα πίσω pins τους και άρχισαν να βρυχώνται!! Δεν πιστεύαμε στα μάτια μας. Αλλά αυτό δεν ήταν τίποτα. ΤΡΙΑ, αγαπητοί αναγνώστες, ναι, τρία τσιπάκια στερεοφωνικού ήχου της Yamaha βρίσκονταν επίσης εκεί, και ένα ακόμα εξειδικευμένο τσιπ γραφικών, το οποίο ένας Κομφούκιος ξέρει με τι ταχύτητα θα επεξεργαζόταν τα pixels της οθόνης. Το κακό συμπλήρωναν 136K μνήμης RAM, από τα οποία 64K ήταν αποκλειστικά αφιερωμένα στην οθόνη (video RAM). Αρκεί να πούμε ότι η Amiga χρησιμοποιεί 32K για την οθόνη. Το τσιπάκι των γραφικών έχει τη δυνατότητα απεικόνισης 512 χρωμάτων (πολύ όμορφων χρωμάτων), ενώ τα τσιπάκια του ήχου χρησιμοποιούν την τεχνική FM που συναντάμε στα synthesizers για την επεξεργασία ήχου πολύ υψηλής ποιότητας.

Ποιός θα το πίστευε ποτέ, ότι ένα τόσο μικρό και τόσο ελαφρύ κουτί θα έκρυβε μέσα του ένα hardware κινητήρα παρόμοιο με εκείνο μιας Ferrari. Προσωπικά είμαστε πια έτοιμοι να δούμε ο,τιδήποτε από την Sega, μια και οι δυνατότητες του μηχανήματος φαίνονται απεριόριστες. Ο 68000 δίνει τα δεδομένα στα εξειδικευμένα τσιπάκια, ενώ ο Z80 αναλαμβάνει να «καθαρίσει» την κατάσταση, αν παρόλα αυτά υπάρχει πολλή δουλειά. Η δική μας απορία παραμένει: Γιατί να υπάρχει και ένας Z80; Ποιό εξειδικευμένο μυστικό καθήκον έχει αναλάβει να φέρει σε πέρας ο συγκεκριμένος επεξεργαστής; Εμάς μας φαίνεται περιττός. Ίσως βέβαια να είναι υπεύθυνος για το κάτω μισό του sprite που ελέγχετε, ενώ το πάνω μισό θα το αναλαμβάνει ο ...68000. Κανείς δεν ξέρει τι είδους συμφωνία έχουν κάνει οι δυο CPU μεταξύ τους. Ένα μόνο έχουμε να προσθέσουμε. Η Sega είναι ένα ακαταμάχητο μηχάνημα. Οι τίτλοι των παιχνιδιών που είδαμε δεν ήταν απλώς ίδιοι με αυτούς που κυκλοφορούν στα «ουφάδικα», ήταν προφανώς downloading του ίδιου πρωτότυπου κώδικα. Δεν εξηγείται αλλιώς. Ο ήχος; Εξαίσιος. Κρυστάλλινος, ολοζώντανος, sampled κραυγές και μουσική σε όλο το παιχνίδι, γίνεται μαγεία όταν φορεθούν τα ακουστικά. Χωρίς να θέλω να φανώ κακός, πρέπει να ομολογήσω ότι ο ST και η Amiga μένουν πολύ πίσω (αν και η Amiga αντέχει αρκετά καλά στο συναγωνισμό μερικές φορές, κυρίως από άποψη ήχου). Τα παιχνίδια παίζονται σε όλη την οθόνη, χωρίς border, κάτι που χαρίζει ακόμα μεγαλύτερα sprites και «εύρος» οθόνης. Θα πρέπει εδώ να προσθέσουμε και το εξής: παρόλη τη μεγαλύτερη μνήμη που διαθέτουν οι home υπολογιστές, σχεδόν πάντα «λείπει κάτι» από τις coin-op conversions: είναι οι πολύ καλές εισαγωγικές και ενδιάμεσες οθόνες, οι οποίες σε πολλά παιχνίδια προσθέτουν αναμφισβήτητα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σας φέρνω για παράδειγμα τα απλά μουσικά «διαλείμματα» του Ms Pacman, η αρπαγή της βασιλοπούλας στο Ghosts 'n Goblins, ή ακόμη και οι στιγμές ξεκούρασης του στρατιώτη του Operation Wolf. Στους home υπολογιστές οι σκηνές αυτές πολλές φορές λείπουν (τα προηγούμενα παιχνίδια ήταν απλώς εξαιρέσεις), κι αυτό γιατί οι προγραμματιστές αποφεύγουν το συχνό φόρτωμα από τη δισκέτα, ή προτιμούν μια δισκέτα αντί για δύο ή περισσότερες που θα περιείχαν το πλήρες παιχνίδι (για λόγους τιμής φυσικά). Στις παιχνιδομηχανές όμως δεν συμβαίνει το ίδιο. Αν και τα cartridges της Sega έχουν μέγεθος ίσο με εκείνο μιας κασέτας κασετοφώνου, δεν φαίνονται να φοβούνται τα Kbytes. Τα παιχνίδια που παίζετε είναι πανομοιότυπα με εκείνα που παίζετε στα ουφάδικα, και όχι μόνο στα γραφικά, αλλά προπαντός στην ταχύτητα. Κανένα τρεμούλιασμα, καμιά καθυστέρηση, καμιά αργοπορία όταν υπάρχουν πολλά sprites στην οθόνη. Η αφρόκρεμα της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας περνά άνετα από το χειριστήριο αυτής της κονσόλας. Κι όσο για το πρόβλημα της υποστήριξης, θα πρέπει να σας πούμε ότι εδώ δεν υπάρχει πια τέτοιο θέμα. Μόνο τα μισά από τα δικά της παιχνίδια να κυκλοφορήσει η Sega στο 16μπιτο format του Master System θα πλημμυρίσετε από μια συλλογή με τα καλύτερα games που έχουν περάσει τα τελευταία χρόνια από τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Και να μην ξεχνάμε ότι και οι άλλες Ιαπωνικές εταιρίες θα προστεθούν στον κατάλογο Sega software. Βέβαια, δεν υπάρχει ακόμα ο ατέλειωτος κατάλογος που είχατε ίσως συνηθίσει στον Spectrum ή ακόμη στην Sega Master System, αλλά μερικές δεκάδες παιχνίδια είναι ήδη έτοιμα. Μην ξεχνάτε: ένα παιχνίδι πρέπει να το τελειώσετε χωρίς να κλέβετε. Ξεχάστε τα παιχνίδια που τελειώνατε σε δυο ώρες. Οι παιχνιδομηχανές είναι φτιαγμένες για καθαρόαιμους gamers. Όχι hacking, όχι άπειρες ζωές, όχι άπειρος χρόνος. Τα παιχνίδια είναι σε ROM!

Το γενικό μας συμπέρασμα από την Master system είναι ότι αποτελεί τη λιμουζίνα του είδους της. Καλύπτει κάθε ανάγκη του χρήστη. Δεν της λείπει τίποτε εξωτερικά (δεν μιλάμε για εσωτερικά βέβαια). Η υποστήριξη από τη μητρική της εταιρία είναι αντάξια του ονόματός της. Ήδη για εκείνους που προτιμούν το «ραβδί» από τα πλήκτρα σε σχήμα σταυρού (σε μερικά shoot'em ups το χειριστήριο είναι πραγματικά ανυπόφορο και απορώ γιατί το δίνουν σαν standard), κυκλοφορεί το ίδιο χειριστήριο αλλά με ένα joystick στη θέση των κουμπιών κατεύθυνσης. Όσο για τα παιχνίδια, μιλήσαμε και πιο πάνω γι' αυτά, θα πρέπει όμως να προ-

σθέσουμε κάτι ακόμα: η Master system είναι συμβατή με την πρόγονή της, Sega 8 bit. Έτσι, αν και είναι καινούργια στην αγορά έχει πίσω της όλο το διαθέσιμο software της προκατόχου της, το οποίο είναι πραγματικά πολύ μεγάλο, μια και η Sega 8-bit είναι ήδη πολύ επιτυχημένη σε όλο τον κόσμο. Βέβαια τα παιχνίδια δεν εκμεταλλεύονται τις ισχυρότερες δυνατότητες του Master system, αλλά δεν παύουν να είναι πολύ καλά conversions με πολύ καλό gameplay και αξίζει να τα παίζει κανείς.

Επίλογος: φοβερή. Μας γέμισε δέος. Από άποψη δυνατοτήτων, αλλά (δυστυχώς) και από άποψη τιμής.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Περνάμε στο βασιλιά των παιχνιδομηχανών, την Αυτού Εξοχότητα Αυτοκράτειρα Πάντων των Παιχνιδιών. Διαδέχτηκε την Atari στην αγορά και κρατά τα σκήπτρα σταθερά από τότε. Οι καιροί άλλαξαν, τα χρόνια πέρασαν, αλλά η πεισματάρα Γιαπωνέζα δεν λέει να το κουνήσει από την πρώτη θέση στις προτιμήσεις των οπαδών της, ενώ κερδίζει συνεχώς καινούργιους φίλους. Στην Αμερική αυτή τη στιγμή είναι πρώτη σε δημοτικότητα, κυριαρχώντας κυριολεκτικά στο 70% των Αμερικανικών οικογενειών. Τεράστια καταστήματα ασχολούνται αποκλειστικά με το δικό της software. Με τον ίδιο ρυθμό απλώνεται και στη Γαλλία.

Η εξωτερική εμφάνιση της κονσόλας δεν είνα σπουδαία. Δεν είναι παρά ένα απλό γκρίζο τετράγωνο κουτί, σαν μικρό βαλιτσάκι. Μέρος του όγκου της το χρωστά στο μηχανισμό των cartridges που χρησιμοποιεί, μια και εννοεί να «καταπίνει» κυριολεκτικά μέσα της τις ήδη μεγάλες κασέτες παιχνιδιών. Τα βασικά στοιχεία που περιμέναμε υπάρχουν και εδώ: φωτάκι λειτουργίας, δύο υποδοχές joysticks, ένα κουμπί ON-OFF και ένα κουμπί reset. Πίσω έχουμε μια παράξενη υποδοχή εξόδου σήματος για το monitor ή την τηλεόραση και την υποδοχή για το τροφοδοτικό. Αυτά ήταν όλα. Δεν νομίζω όμως ότι χρειάζεστε και περισσότερα.

Τα joysticks που παίρνει είναι ακριβώς στο ίδιο στυλ με τη Sega και το PC Engine, μόνο λίγο πιο μικρά. Δοκιμάσαμε να βάλουμε κάποιο κανονικό joystick για να δούμε τις αντιδράσεις της, αλλά ακόμα και τα βύσματα είναι διαφορετικά. Ασυμβατότητα πλήρης.

Τα cartridges της Nintendo είναι τα μεγαλύτερα από όλες τις άλλες συσκευές, κάτι που ίσως φανερώνει και την ηλικία της σε σχέση με τις υπόλοιπες. Λίγο μικρότερα από το μισό μιας κόλλας A4, τα cartridges τοποθετούνται «συρταρωτά» μέσα στην κονσόλα σε μια ειδική θήκη. Η τοποθέτηση τελειώνει πιέζοντας τη θήκη, η οποία κατεβαίνει και μπαίνει βαθιά στα έγκατα της κονσόλας, όπως στις βιντεοκασέτες. Κλείνετε το καπάκι και μπορείτε να πατήσετε το ON. Το cartridge, αντίθετα με τις άλλες συσκευές, δεν φαίνεται πουθενά.

Οι δυνατότητες της Nintendo στα γραφικά και στον ήχο δεν είναι κάτι το ξεχωριστό, αλλά σίγουρα αξιοπρεπείς. Κυμαίνονται στα επίπεδα ενός Commodore 64. Αν και η κονσόλα χρησιμοποιεί τον παλιό 8-μπιτο 6502 επεξεργαστή σαν CPU, ωστόσο η ύπαρξη μερικών ακόμα custom chips βοηθά αποτελεσματικά την κατά-



σταση. Η ανάλυσή της είναι 256 × 240 pixels. Το scrolling και το animation είναι πολύ γρήγορο, και υπήρξαν στιγμές που πραγματικά εντυπωσιαστήκαμε με την άνεση που η κονσόλα χειριζόταν τα γραφικά, μια άνεση που δεν την περιμέναμε παρά μόνο από πολύ ισχυρότερα μηχανήματα. Στον τομέα της απόκρισης του joystick είναι άψογη. Τα συμπεράσματά μας ήταν, ότι δίκαια η κονσόλα αυτή έχει τόση απήχηση στους gamers όλου του κόσμου. Είναι πολύ απλή, πολύ συμπαθητική, εκμεταλλεύεται στο έπακρο κάθε της δυνατότητα και έχει πολλά κρυφά πλεονεκτήματα που σίγουρα δεν τα περιμένει κανείς. Δεν έχει κανένα μειονέκτημα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι προσφέρει και **την** εξελιγμένη τεχνολογία. Αντίθετα στηρίζεται στην κλασική τεχνολογία, αλλά τα καταφέρνει θαυμάσια. Θα μας πιστέψετε αν σας πούμε ότι αφιερώσαμε την περισσότερη ώρα παίζοντας παιχνίδια από οποιαδήποτε άλλη κονσόλα; Κι όμως είναι αλήθεια. Σε αυτό όμως υπεύθυνα ήταν και τα παιχνίδια της, τα οποία τα βρήκαμε επικίνδυνα εθιστικά. Άλλωστε η Nintendo δεν είναι ένα τυχαίο όνομα στο games software...

PC ENGINE

Είναι γνωστή η μανία των Γιαπωνέζων να κατασκευάζουν όσο το δυνατόν μικρότερα μηχανήματα, λες και αγωνίζονται να τα περάσουν από κάποια πολύ στενή χαραμάδα. Θύμα αυτής τους της ακατάσχετης μανίας είναι και το PC Engine, μια 16-μπιτη παιχνιδομηχανή, η οποία αποτελεί φωτεινό παράδειγμα για το πώς θα κατασκευάζονται οι υπολογιστές στο μέλλον. Πραγματικά μικροσκοπική, θα μείνετε πολλή ώρα να την κοιτάτε σαστισμένοι μόλις την βγάλετε από το κουτί, για να πάτε αμέσως μετά στο τηλέφωνο και να ...βάλετε τις φωνές στο κατάστημα που σας πούλησε αυτό το «παιχνιδάκι» για κονσόλα αξιώσεων. Προσοχή: είναι πράγματι κονσόλα αξιώσεων.

Κατ' αρχήν θα πρέπει να βάλουμε 10 και 0 στους σχεδιαστές της NEC 10 γιατί τέτοια μικρή κατασκευή ξεπερνά και την πιο τρελή φαντασία. Όταν την πρωτοδείς, νομίζεις ότι θα ακούσεις τα τσιπάκια να σου φωνάζουν: «Βοήθεια, βγάλτε μας από εδώ... είμαστε παγιδευμένα... βοήθεια» και σκέφτεσαι ότι θα πρέπει να είναι αποπνιχτικά εκεί μέσα. Για να μην σας πούμε για τα cartridges, τα οποία είναι ένα φύλλο πλαστικού, μεγέθους ίσου ακριβώς με μια πιστωτική κάρτα! Πού είναι τα τσιπάκια που υποτίθεται ότι βρίσκονται μέσα τους; Έχω προσωπικά την εντύπωση ότι το πρόγραμμα θα πρέπει να βρίσκεται σε ένα φύλλο χαρτί γραμμένο με το χέρι. Αλλά πάλι, τόσα KB; Μηδέν όμως θα πρέπει να βάλουμε γιατί με κανένα τρόπο δεν δίνει τη δυνατότητα σε κάποιον να γνωρίσει «από μέσα» τη συσκευή. Ήδη από το εξωτερικό περίβλημα αρχίζει η απογοήτευση, μιας και το PC Engine κλείνει με έξι βίδες ειδικής παραγγελίας από τη NEC! Κανένα από τα γνωστά κατσαβίδια δεν μπορεί να τις αντιμετωπίσει, και το πιο κατάλληλο αντικείμενο γι' αυτές είναι μάλλον κάποιο ανοιχτήρι, αφού οι βίδες αυτές μοιάζουν πολύ με καπάκια μπουκαλιών.

Κατά τα άλλα το PC Engine είναι μια εξαιρετική κατασκευή. Τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά είναι σχετικά περιορισμένα σε σχέση με τις άλλες δύο παιχνιδομηχανές. Δεν έχει φωτάκι ON-OFF, ούτε πλήκτρο reset. Reset μπορείτε να κάνετε πατώντας συγχρόνως τα πλήκτρα select και start από το χειριστήριο. Διαθέτει όμως expansion bus, πράγμα που του ανοίγει τις πόρτες για το μέλλον. Τα cartridges τοποθετούνται «συρταρωτά» στην πάνω επιφάνεια της συσκευής, μπαίνοντας τα μισά μέσα στην υποδοχή. Για να ανοίξετε τώρα το PC Engine θα πρέπει να τραβήξετε ένα συρταρωτό διακόπτη προς τα δεξιά, ο οποίος έτσι «μπλοκάρει» την έξοδο του cartridge και προστατεύει τα κυκλώματα από απροσεξίες. Όσον αφορά την έξοδο σήματος για οθόνη, κι εδώ ισχύουν αυτά που περιγράψαμε στην Sega Mega Drive: Ιαπωνικές οδηγίες και Ιαπωνικές προδιαγραφές με ελλη-



νικό ...δαιμόνιο, ήταν ο απαραίτητος συνδυασμός για να βγουν τα χρώματα στην οθόνη του monitor (για τηλεόραση ούτε λόγος).

Το PC Engine είναι το πιο νέο από τα τρία μηχανήματα (πρωτοεμφανίστηκε στην Ευρώπη αυτό το καλοκαίρι), αλλά πράγματι κλέβει την παράσταση. Δεν μπορεί κανείς να φανταστεί τι απίστευτη δύναμη βγαίνει από τα «σπλάχνα» αυτής της συσκευής. Οι προδιαγραφές του είναι ισάξιες με εκείνες μιας coin-op μηχανής, και μόνο στον ήχο παρατηρήσαμε κάποια υπεροχή από μέρους της Sega. Ταχύτατο scrolling, απίστευτο animation, τέλεια γραφικά, πολλά χρώματα. Οι hardware δυνατότητές του είναι 320 ×



256 pixels με 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Το μηχάνημα συνοδευόταν ευτυχώς από το R-Type, και λέμε ευτυχώς, γιατί μόνο με ένα παιχνίδι σαν το R-Type που έχουμε συναντήσει σε διάφορα formats θα μπορούσαμε να κάνουνε αντικειμενικές συγκρίσεις. Τι να σας πούμε... ότι το R-Type στην Amiga ήταν ΠΟΛΥ αργό; Ότι ο ST καταποντίστηκε; Ότι είχε πολύ περισσότερα χρώματα και πολύ καλύτερη ανάλυση και από τα δύο προηγούμενα μηχανήματα; Το μόνο που θα σας πούμε είναι ότι το R-Type στο PC Engine είναι το R-Type που είχαμε παίξει στα «ουφάδικα», εκείνο το R-Type των μηχανημάτων-Γολιάθ από ένα μηχάνημα-Δαυίδ (παρά κάτι). Απίστευτο κι όμως αληθινό. Κι εδώ όμως θα πρέπει να παρατηρήσουμε την προτίμηση των Ιαπώνων στη μητρική τους γλώσσα, όσον αφορά τις οδηγίες των παιχνιδιών και τα μηνύματα στα γραφικά. Έτσι, αρκετά παιχνίδια μένουν στο «σκοτάδι», κάτι που οπωσδήποτε θα αλλάξει όταν το μηχάνημα έρθει επίσημα και εδώ.

Τα τελικά μας συμπεράσματα θα πρέπει να τα έχετε μαντέψει. Είμαστε γοητευμένοι με το PC Engine. Είμαστε επίσης ακόμα πιο γοητευμένοι έπειτα από την κυκλοφορία από τη NEC δύο νέων ασυνήθιστων περιφερειακών: μιας έγχρωμης οθόνης υγρών κρυστάλλων και ενός φορητού CD player για την προσθήκη hi-fi μουσικής και ψηφιοποιημένων εφέ στα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια της PC Engine. Με τη βοήθεια και της οθόνης, η κονσόλα της NEC μετατρέπεται σε ένα φορητό 16-μπιτο σύστημα ψυχαγωγίας, το οποίο ήδη ενισχύεται με νέους τίτλους. Ελπίζουμε μόνο τα τσιπάκια της PC-Engine να μην πάσχουν από κλειστοφοβία...

SEGA MASTER SYSTEM

Πρώτη σε προτιμήσεις και οπαδούς σε όλο τον κόσμο, η παιχνιδομηχανή της Sega ανταγωνίζεται επάξια την Nintendo και σε ποιότητα γραφικών και σε ποσότητα παιχνιδιών. Τη διάδοσή της αυτή τη χρωστά κυρίως στη χαμηλή της τιμή και στη συλλογή παιχνιδιών που διαθέτει, τα περισσότερα από τα οποία είναι μετατροπές γνωστών τίτλων coin-ops της «μαμάς» Sega.

Η κονσόλα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί εντυπωσιακή. Ούτε λίγο ούτε πολύ υπάρχει ένα ολόκληρο σχηματικό διάγραμμα στην εμπρός όψη, το οποίο παριστάνει τη σύνδεση μεγαξύ μηχανήματος και T.V. Δύο θύρες για χειριστήρια (όχι συμβατά με αυτά της Mega Drive) βρίσκονται εμπρός, ενώ στα αριστερά υπάρχει ο διακόπτης για το power ON. Πίσω θα διακρίνετε την υποδοχή σύνδεσης με την τηλεόραση (έχει ενσωματωμένο modulator) και από κάτω αν ψάξετε θα διαπιστώσετε μια σφραγισμένη θύρα επέκτασης, κάτι που όπως σημειώσαμε προηγουμένως έχει πολλά πλεονεκτήματα.

Αυτό που μας έκανε πραγματικά εντύπωση ήταν οι δύο διαφορετικές υποδοχές για cartridges που ενσωματώνει. Υπάρχει μια θύρα για τα συμβατικά cartridges (δεν είναι συμβατά με της Mega Drive) αλλά υπάρχει και μια ακόμη για «κάρτες» τύπου PC Engine: επίπεδες μεγέθους πιστωτικής κάρτας. Το γιατί υπάρχουν και οι δύο θύρες είναι προς το παρόν άγνωστο για μας, αλλά υπάρχει η υποψία για κάποιου είδους προσπάθεια συμβατότητας. Το παιχνίδι πάντως που περιλαμβάνεται στο κουτί της μηχανής, το Hang-On, είναι σε κάρτα.

Πέρα πάντως από το κυρίως «κουτί», το υλικό που δίνεται στο χρήστη από την εταιρία είναι πολύ προσεγμένο. Μαζί με τη συσκευασία που έφτασε στα γραφεία μας υπήρχε και ένας διακόπτης που επέτρεπε στην τηλεόραση και στην κονσόλα να είναι συνδεδεμένες ταυτόχρονα με την κεραία και να λειτουργούν με ένα απλό κλικ. Ξεχάστε τις εφιαλτικές συνδέσεις και τις φωνές της μαμάς κάθε φορά που αποσυνδέατε την κεραία για να συνδέσετε τον υπολογιστή. Η Sega μπορεί να είναι μόνιμα συνδεδεμένη με το σύστημα της T.V. και να λειτουργεί κάθε στιγμή με το πάτημα ενός διακόπτη.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της Sega θα μπορούσαμε να τα χαρακτηρίσουμε «περίεργα». Οι δυνατότητές της ναι μεν δεν τρομάζουν, όπως της αδελφής της, αλλά «στέκονται» ανάμεσα στους ισχυρότερους home υπολογιστές, χωρίς να μπορούμε να αποφασίσουμε ποιός είναι ο καλύτερος. Από τη μια μεριά η Sega χρησιμοποιεί τεχνολογία των 8 bits, κάτι που την κατατάσσει με μια πρώτη εκτίμηση κάτω από τον ST και την Amiga. Ακούστε όμως τις γραφικές της δυνατότητες: ανάλυση 256 × 192 pixels (όχι τίποτε ιδιαίτερο πράγματι), αλλά με 64 χρώματα ΣΥΓΧΡΟΝΩΣ στην οθόνη! Εδώ φαίνεται καθαρά η δυσκολία μας να κατατά-



ξουμε τις παιχνιδομηχανές σε κάποιες κατηγορίες σαν αυτές που ξέρουμε με βάση τις δυνατότητες των home υπολογιστών. Γιατί κι αν ακόμα η ανάλυσή της δεν έχει τίποτε το φοβερό, τα χρώματα που μπορούν να απεικονιστούν στην οθόνη είναι πολύ περισσότερα και από εκείνα των standard modes του ST και της Amiga. Και να έχετε υπόψη σας, ότι τα χρώματα είναι εκείνα που δίνουν «ποιότητα» στην εικόνα, μια και οι πολλές αποχρώσεις δίνουν τη δυνατότητα στο σχεδιαστή να «σβήσει» τα pixels και να προσθέσει ρεαλισμό στα γραφικά. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε την προσθήκη «δυνατών» επεξεργαστών για την κίνηση και το scrolling, έχουμε τελικά ένα 8-μπιτο μηχάνημα, το οποίο σκορπά το φόβο στους 16-μπιτους home computers. Οι σκέψεις μας αυτές ενισχύθηκαν όταν διαβάσαμε τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του μηχανήματος. Η Sega έχει τη δυνατότητα να απεικονίσει μέχρι και 256 sprites (ο ST έχει δυνατότητα μόνο για 32)! Χρησιμοποιεί 3 γεννήτριες ήχου, καθεμιά από τις οποίες έχει 4 οκτάβες και 1 κανάλι λευκού θορύβου για ηχητικά εφέ. Όπως καταλαβαίνετε, το μηχάνημα αυτό χρησιμοποιεί την ήδη υπάρχουσα τεχνολογία πολύ πολύ καλά. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε την πολύ καλή συλλογή παιχνιδιών που τη συνοδεύει (τα περισσότερα προέρχονται από την



ίδια τη Sega (Hang-On, Double Dragon, Afterburner, Out Run) καταλαβαίνετε ότι συγκεντρώνει ενθουσιώδεις κριτικές. Σε όλα αυτά θα πρέπει να προσθέσουμε το γεγονός ότι έχει τη δυνατότητα σύνδεσης με πολλά περιφερειακά που δεν έχουμε συναντήσει αλλού: ενός light gun, το οποίο συνοδεύεται με προγράμματα που το χρησιμοποιούν για να πυροβολείτε τους κακούς στην οθόνη, ένα κανονικό joystick με «ραβδί» για όσους δεν μπορούν να συνηθίσουν τα πλήκτρα σε σχήμα σταυρού, ένα ζευγάρι γυαλιά που σας επιτρέπουν να παίξετε πραγματικά τρισδιάστατα games (φανταστείτε τη γροθιά του κακού να πετάγεται από το monitor καταπάνω σας) και ένα σύστημα rapid fire, το οποίο μετατρέπει το κανονάκι σας σε πραγματικό πολυβόλο. Τα συμπεράσματά μας είναι ότι η Sega Master System συγκεντρώνει τα περισσότερα και καλύτερα πλεονεκτήματα σε σχέση τιμής προς απόδοση από όλες τις άλλες, κυρίως από πλευρά υποστήριξης. Το γεγονός ότι είναι η μόνη που κυκλοφορεί επίσημα στην Ευρώπη, αντίθετα με τις προηγούμενες, την καθιστά σαν την πιο σίγουρη αγορά, μια και δεν χρειάζεται μετατροπές για να δουλέψει στις Ευρωπαϊκές τηλεοράσεις (να θυμάστε ότι πάντα μια μετατροπή αχρηστεύει την εγγύηση), ενώ από την άλλη πλευρά τα προγράμματα που κυκλοφορούν είναι άφθονα και μπορείτε να τα βρείτε εύκολα και παντού (και το κυριότερο: οι οδηγίες δεν είναι γραμμένες στα γιαπωνέζικα!). Δεν είναι πρωτοποριακή, αλλά ξέρει την τέχνη του game καλύτερα από κάθε άλλη.

ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΤΑ GAMES ΤΟΥΣ

Τι θα λέγατε όμως να δούμε και μερικά από τα πιο αντιπροσωπευτικά παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή για τις τρεις κονσόλες που αναφέραμε; Θα πρέπει να ξέρετε ότι κάθε κονσόλα έχει και κάποιο παιχνίδι που να την χαρακτηρίζει. Ένα παιχνίδι για το οποίο έχει αγαπηθεί ξεχωριστά από τους gamers και συνοδεύει συνήθως μαζί την παιχνιδομηχανή στο κουτί της, οπότε θα ασχοληθείτε σίγουρα μαζί του. Τα περισσότερα από αυτά δίνουν μια πρώτη γεύση από τις δυνατότητες του «αφοσιωμένου» τους μηχανήματος, ενώ προσπαθούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητές του όσο γίνεται καλύτερα. Ας τα δούμε από κοντά:

ALTERED BEAST (SEGA MEGA DRIVE)

Μπορεί η Activision να έχει τα δικαιώματα για τη μετατροπή στους υπολογιστές του Altered Beast, αλλά το παιχνίδι στο Mega Drive είναι ΠΡΑΓΜΑΤΙ το coin-op από κάθε άποψη. Σχεδόν καμιά διαφορά δεν υπάρχει μεταξύ του cartridge και του διάσημου παιχνιδιού που απολαύσαμε αυτόν τον χειμώνα στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει δράση και οριζόντιο scrolling προς όλες τις κατευθύνσεις. Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο beat'em up. Η κόρη του καλού μάγου βρίσκεται φυλακισμένη στον πύργο του πιο μισητού του αντιπάλου, ενός πανίσχυρου άρχοντα της μαύρης μαγείας. Στην προσπάθειά του να σώσει την κόρη του,ο γέροντας σας ανασταίνει από τον τάφο και σας εφοδιάζει με όλη την υπερφυσική δύναμη που διαθέτει, για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.



Θα πρέπει να ανοίξετε δρόμο ανάμεσα στις λεγεώνες των αθάνατων τεράτων που κλείνουν το δρόμο για την τελική αναμέτρηση και στο τέλος της πίστας να αντιμετωπίσετε τον ίδιο τον κακό μάγο, καθώς εκείνος μεταμορφώνεται σε διάφορα εφιαλτικά τέρατα.

Πέντε επίπεδα περιλαμβάνονται σε αυτό το παιχνίδι. Ξεκινάτε σε ένα νεκροταφείο, όπου έχετε να αντιμετωπίσετε βρυκόλακες, ζόμπι και φτερωτούς δαίμονες. Κάποια στιγμή θα δείτε κοπάδια από λύκους να τρέχουν καταπάνω σας. Μπορείτε να τους εξουδετερώσετε χρησιμοποιώντας την καταπληκτική κλωτσιά σας. Κάποιος όμως από τους λύκους αυτούς είναι άσπρος. Αν τον χτυπήσετε εξαφανίζεται αφήνοντας μια στρογγυλή κάψουλα ενέργειας. Μόλις την ακουμπήσετε γίνεστε όλο και πιο δυνατός. Το σώμα σας μεγαλώνει και τα χτυπήματά σας είναι ισχυρότερα. Το τρίτο bonus όμως είναι εκείνο στο οποίο το παιχνίδι χρωστά όλη τη φήμη του. Μόλις το πάρετε η οθόνη αλλάζει. Μέσα από τις φλόγες ο ήρωας μεταμορφώνεται σιγά σιγά σε ένα ζώο με σούπερ δυνάμεις. Στην πρώτη πίστα είστε λύκος, στη δεύτερη θανατηφόρος δράκοντας, στην τρίτη αρκούδα και στην τέταρτη τίγρης. Στην πέμπτη δεν μπορούμε να σας πούμε γιατί δεν φτάσαμε ακόμα.

Τα πράγματα όμως δεν είναι εύκολα ούτε για ένα υπερτέρας. Ο μάγος σας περιμένει στο τέλος κάθε πίστας, μεταμορφωμένος σε πανίσχυρα θηρία, καθένα από τα οποία χρησιμοποιεί τη δική του τακτική.

Τα γραφικά είναι θαυμάσια, τα χρώματα πολύ όμορφα και τα digitized εφέ εντυπωσιακά. Οι κραυγές των ηρώων είναι πολύ ρεαλιστικές, η φωνή του μάγου που σε σηκώνει από τον τάφο άριστη ("Rise from your grave"), καθώς επίσης και εκείνη του κακού άρχοντα ("Welcome to your doom!"). Αυτό που έλειπε από την έκδοση του παιχνιδιού για την 8-μπιτη Sega και που ήταν πράγματι μεγάλη απώλεια, υπάρχει εδώ: η επιλογή για δυο παίκτες ταυτόχρονα. Το gameplay είναι αυτό που αρμόζει σε παιχνίδια της Sega. Μπορούμε να πούμε ότι το Altered Beast είναι εκείνο που δείχνει πραγματικά τις ικανότητες της παιχνιδομηχανής.



SUPER MARIO BROS (NINTENDO)

Το παιχνίδι που έκανε διάσημη την Nintendo και την κονσόλα της. Τόσο μεγάλη ήταν η επιτυχία του Super Mario Bros, ώστε κάθε κονσόλα που θέλει να τιμά το όνομά της περιλαμβάνει μια τουλάχιστον παραλλαγή του παιχνιδιού στη συλλογή. Το super Mario Bros είναι ένα πολύ απλό και πολύ εθιστικό παιχνίδι. Η υπόθεσή του είναι πολύ απλή: οι αδελφοί Mario και Luigi, γνωστοί και αξιοπρεπείς ...οικοδόμοι, αναλαμβάνουν να σώσουν πριγκήπισσες από τη χώρα των ανθρωποφάγων μανιταριών. Για το σκοπό αυτό επιστρατεύουν το κουράγιο τους και το... γερό τους κεφάλι. Τίποτε βέβαια δεν γίνεται δωρεάν στον κόσμο μας, γι' αυτό και οι οικοδόμοι μας ξέρουν, ότι η χώρα είναι γεμάτη από χρυσά νομίσματα. Δεν έχουν παρά να τα βρουν, χρησιμοποιώντας τα φυτά της περιοχής για να κερδίσουν μαγικές δυνάμεις.

Το Super Mario Bros είναι ένα πολύ «κεφά-

SOUTHEASTERN COLLEGE

Governed by the American College of Southeastern Europe
Established in the Commonwealth of Massachusetts, U.S.A.

Π Ρ Ο Σ Κ Λ Η Σ Η

ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΑΙΤΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΚΑΤΑΤΑΞΕΩΣ ΓΙΑ ΑΠΟΦΟΙΤΟΥΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

Το SOUTHEASTERN COLLEGE, το μεγαλύτερο τριτοβάθμιο Αμερικανικό Κολλέγιο στην Ευρώπη, προκειμένου να επιλέξει τους πρωτοετείς σπουδαστές του, για την 7η ακαδημαϊκή του περίοδο 1989-90, ανακοινώνει την έναρξη της διαδικασίας για υποβολή αιτήσεων, γραπτές εξετάσεις κατατάξεως και προφορικές συνεντεύξεις.

Λόγω του περιορισμένου αριθμού των προσφερομένων θέσεων, θα τηρηθεί απόλυτη προτεραιότητα. Τονίζεται ότι το SOUTHEASTERN COLLEGE στη διαδικασία επιλογής του δεν κάνει διάκριση των υποψηφίων με βάση το χρώμα, τη θρησκεία ή το φύλο.

ΟΙ ΠΡΟΣΦΕΡΟΜΕΝΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΕΙΝΑΙ:







Α. ΠΛΗΡΗΣ ΤΕΤΡΑΕΤΗΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ.

ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ - BUSINESS ADMINISTRATION

Accounting (Λογιστική), Computer Information Systems, Economics, Fashion Merchandising (Διοίκηση Επιχειρήσεων Ετοίμου Ενδύματος), Finance, General Business Administration, Human Resources Management (Διαχείριση Ανθρωπίνων Πόρων), Risk Analysis and Insurance, Actuarial Science (Ασφαλιστικά Θέματα), Shipping (Ναυτιλιακά), Technical Management, Marketing, Management.

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Computer Science - Computer Hardware and Digital Electronics.

ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Βιολογία, Επιστήμη Τροφίμων, Επιχειρησιακή Έρευνα, Περιβαλλοντολογική Επιστήμη (Environmental Science), Μαθηματικά, Στατιστική, Φυσική, Χημεία.

ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Φιλοσοφία, Αγγλική Φιλολογία, Ιστορία Τέχνης, Αρχαιολογία, Κλασσικές Σπουδές, Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Ευρωπαϊκές Σπουδές (Γαλλική, Γερμανική, Ιταλική, Ισπανική, Πορτογαλλική, Ολλανδική Γλώσσα και Πολιτισμός), Δημοσιογραφία (Έντυπη, Ηλεκτρονική, Πολιτική), Δημόσιες Σχέσεις.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Οικονομικά, Κοινωνιολογία, Πολιτικές Επιστήμες και Διεθνείς Σχέσεις, Γενική Ψυχολογία, Παιδοψυχολογία, Κοινωνική Ανθρωπολογία, Ιστορία.

ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΕΣ (ΕΚΦΡΑΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ) ΤΕΧΝΕΣ

Θέατρο, Χορός, Μουσική, Μουσικό Θέατρο, Ζωγραφική, Γλυπτική, Φωτογραφία, Διακόσμηση, Σχεδιασμός Κοσμήματος, Έπιπλο και Διακόσμηση, Γραφικές Τέχνες, Διαφήμιση, Βιομηχανικός Σχεδιασμός.

Β. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ BOSTON UNIVERSITY, ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΤΡΙΩΝ ΕΤΩΝ.

BUEC - ENGINEERING

Aerospace (Αεροναυπηγική), Biomedical Engineering, Electrical Engineering, Mechanical Engineering, Manufacturing Engineering (Μηχανική Βιομηχανικής Παραγωγής), General Architectural (Αρχιτεκτονική), Systems Engineering.

Γ. ΠΡΟΪΑΤΡΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΙΑΤΡΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ, ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΕΞΙ ΕΞΑΜΗΝΩΝ.

Δ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΒΑΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (PBS), ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ ΔΥΟ ΕΤΩΝ.

Πρόγραμμα Αγγλικής γλώσσας και Γενικών Επιστημών.

Το SOUTHEASTERN COLLEGE είναι affiliate member του American Society for Engineering Education και του American Council on Education.
Το SOUTHEASTERN COLLEGE λειτουργεί στην Ελλάδα σαν Εργαστήριο Ελευθέρων Σπουδών ΝΔ 9/9-10-1935.

ΓΡΑΦΕΙΑ ΒΟΣΤΩΝΗΣ: 251 Newbury Str., Boston MA 02116-Tel. 617-262-8776, FAX: 617-262-8981
ΓΡΑΦΕΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Αμερικής και Βαλαωρίτου 18, Αθήνα 106 71 - Τηλ.: 36.15.563 - 36.43.405 - 36.02.056 FAX: 36.02.055.
METROPOLITAN CENTER: Αμαλίας 8 και Ξενοφώντος, Αθήνα Τηλ.: 32.50.985 - 32.50.798.
CAMPUS ΚΗΦΙΣΙΑΣ: (A) Τατοΐου 53, Κηφισιά Τηλ.: 80.78.313 - 80.70.252 (B) Εμμ. Μπενάκη 36, Κηφισιά Τηλ.: 80.70.460 (C) Δεληγιάννη 11, Κηφισιά Τηλ.: 80.12.218 (D) Ύδρας και Εσπέρου, Κηφισιά Τηλ.: 80.75.018 (L) Λ. Κηφισίας 299 και Εμμ. Μπενάκη Τηλ. 80.82.213

CONQUEST EUROPE

το» παιχνίδι. Δεν είναι πολύ δύσκολο και θα σας δώνει την ευκαιρία να παίξετε ώρες μαζί του, χωρίς να το βαρεθείτε. Τα bonus που κρύβονται στις πίστες είναι πολλά και θα σας οδηγήσουν σε πολλές εκπλήξεις. Κάποια μανιτάρια θα σας βοηθήσουν να γίνετε... ψηλότερος, άλλα θα σας χαρίσουν μυστικά όπλα, ενώ κάποιες μαγικές φασολιές θα σας δώσουν τη δυνατότητα να πετάξετε πέρα από τα σύννεφα, όπου παραμονεύουν ιπτάμενες... χελώνες και πολλά πολλά νομίσματα.

R-TYPE (PC ENGINE)

Τα περισσότερα τα έχουμε αναφέρει για την έκδοση του παιχνιδιού μερικές γραμμές πιο πριν. Η κακή αυτοκρατορία του Budo κινδυνεύει από μερικούς αποφασισμένους πολεμιστές, κάτοχους του πιο αποτελεσματικού μέχρι σήμερα γήινου όπλου, του διαγαλαξιακού σκάφους τύπου R-Type. Το R-Type σε συνδυασμό με τα όπλα που θα εφοδιαστείτε στο δρόμο σας μεταμορφώνεται σε ένα πανίσχυρο εργαλείο. Τίποτε όμως δεν αρκεί μπροστά στα μεγαθήρια



της Αυτοκρατορίας. Θα πρέπει να είστε υπερβολικά γενναίος και,από ένα σημείο και πέρα, απλά τυχερός.

Πέρα από το gameplay όμως, το PC Engine δείχνει στο παιχνίδι αυτό την αξία του. Κίνηση ομαλή, ταχύτητα στα επίπεδα του coin-op, γραφικά με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια, καλοσχεδιασμένα sprites. Ο ήχος δεν είναι τίποτε το σημαντικό, αλλά έτσι κι αλλιώς και το πρωτότυπο R-Type της Irem δεν είχε δώσει ιδιαίτερη βαρύτητα στον τομέα αυτό.

HANG - ON (SEGA MASTER SYSTEM)

Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του μηχανήματος της Sega είναι το διάσημο software που την υποστηρίζει. Η εταιρία φρόντισε αμέσως να διασκευάσει όλους τους τίτλους που την έχουν κάνει πασίγνωστη στα coin-ops για την κονσόλα της. Η Sega Master system κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό σε Αμερική και Ευρώπη και διαθέτει ένα μεγάλο κοινό φανατικών οπαδών. Γιατί μπορεί μεν η μεγάλη της αδελφή να είναι πολύ καλύτερη, δεν θα πρέπει όμως να ξεχνάμε ότι τις περισσότερες φορές δεν είναι τόσο η ποιότητα των προγραμμάτων που μετρά, αλλά η ποσότητα. Και η Sega έχει ποσότητα: πολλούς και διάσημους τίτλους. Ένας από αυτούς είναι και το πολύ γνωστό μας Hang-On, το οποίο δίνεται μαζί στην τιμή πώλησης.

Το παιχνίδι είναι σε κάρτα - cartridge. Πατάτε το διακόπτη του power και αμέσως έχουμε την εισαγωγική εικόνα στο monitor μας. Το Hang-On είναι όπως το ξέρουμε στα home computers και στα «μεγάλα ηλεκτρονικά». Σκοπός σας είναι να οδηγήσετε με δεξιοτεχνία την ογκώδη μηχανή των εκατοντάδων κυβικών σε μια πίστα που περιλαμβάνει πολλές κλειστές στροφές. Αντίπαλός σας είναι ο χρόνος και φυσικά ο computer που ελέγχει τους υπόλοιπους μοτοσικλετιστές. Αν τελειώσετε πρώτος προχωράτε στην επόμενη πίστα, αλλά τα πράγματα γίνονται δυσκολότερα. Όλο και περισσότερες επικίνδυνες στροφές, όλο και περισσότεροι αντίπαλοι, μέχρι το τέλος.



Το παιχνίδι είναι ένα από τα «κλασικά» της Sega. Τα γραφικά του δεν είναι άσχημα, αλλά δεν διαφέρουν και πολύ από εκείνα που έχουμε συναντήσει στους υπολογιστές μας. Αν σε αυτό προσθέσουμε και το γεγονός ότι οι γραφικές δυνατότητες της κονσόλας είναι αρκετά ανώτερες από τους περισσότερους οικιακούς υπολογιστές καταλαβαίνετε ότι περιμέναμε κάτι περισσότερο. Δεν μπορέσαμε όμως να μην παραδεχτούμε το πολύ καλό animation, δείγμα μιας καλής παιχνιδομηχανής. Η κίνηση είναι άψογη και δεν υπάρχουν πουθενά «θαμπώματα» ή «τρεμουλιάσματα». Γενικά είναι ένα από τα παιχνίδια που θα παίξετε σίγουρα, μια και είναι ένα από τα καλύτερα simulators.

ΜΕΡΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ (ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ)

Η επανάσταση των παιχνιδομηχανών αρχίζει. Όλοι μας θα επηρεαστούμε από αυτήν. Επιτέλους οι ειλικρινείς gamers θα βρουν αυτό που τους ταιριάζει. Η αγορά των υπολογιστών φαίνεται να κλείνει το «χάσμα» μεταξύ των coin-ops και των οικιακών μηχανημάτων, με τη βοήθεια των game consoles.

Θα πρέπει εδώ να ξανατονίσουμε το γεγονός ότι οι τρεις από τις τέσσερις παιχνιδομηχανές που είχαμε στα χέρια μας δεν κυκλοφορούν επίσημα, όχι μόνο στην ελληνική, αλλά ούτε καν στην ευρωπαϊκή αγορά. Αιτία γι' αυτό είναι η απροθυμία των ίδιων των Ιαπώνων να προωθήσουν πιο συστηματικά τις κονσόλες λόγω της ΕΟΚ, οι υπεύθυνοι της οποίας βγάζουν καπνό από τα αυτιά όταν ακούν για ιαπωνικά προϊόντα. Έτσι λοιπόν η Sega Mega Drive έχει ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει στις ευρωπαϊκές χώρες κάπου στα μέσα του 1990, η PC Engine λίγο αργότερα, ενώ η Nintendo ίσως να τις προλάβει στις αρχές του επόμενου χρόνου. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι η υποστήριξη αυτών των μηχανημάτων θα είναι αναγκαστικά μέχρι τότε ελλιπής: ο αριθμός των παιχνιδιών που θα μπορείτε να βρείτε θα είναι περιορισμένος, τεχνική υποστήριξη επίσημα δεν θα υπάρχει, και το πιθανότερο είναι ότι η κονσόλα που, ίσως, θα σας φέρει κάποιος φίλος από το εξωτερικό δεν θα λειτουργεί με τα ευρωπαϊκά συστήματα τηλεόρασης (θυμηθείτε τι σας είπαμε ότι τραβήξαμε), οπότε θα χρειαστεί μετατροπή, αλλά τότε «αντίο» εγγύηση. Όλα αυτά βέβαια δεν ισχύουν για την περίπτωση της Sega Master System, η οποία υποστηρίζεται πλήρως και για το λόγο αυτό προσελκύει το αγοραστικό ενδιαφέρον των Ευρωπαίων αυτήν τη στιγμή, σαν τον καλύτερο συνδυασμό αξίας/τιμής. Πάντως δεν θα πρέπει να ξεχνάμε και το γεγονός ότι οι παιχνιδομηχανές είναι αποκλειστικά και μόνο παιχνιδομηχανές, δεν ξέρουν δηλαδή να κάνουν τίποτε άλλο. Μπορεί να ξέρουν απ' έξω όλες τις γνωστές μέχρι τώρα φυλές εξωγήινων και τους τρόπους με τους οποίους εξολοθρεύονται, αλλά ποτέ δεν θα μπορέσουν να αντικαταστήσουν τους home υπολογιστές, οι οποίοι συγχρόνως προσφέρουν μεγαλύτερο «πεδίο» ενδιαφερόντων. Ο προσανατολισμός τους άλλωστε φαίνεται και από τα τεχνικά χαρακτηριστικά: οι υπολογιστές δίνουν έμφαση στην υψηλή ανάλυση (γιατί είναι απαραίτητη για προγραμματισμό σε text mode και word processing, όπου τα χρώματα είναι περιττά) και στην υπολογιστική «ευελιξία», ενώ οι κονσόλες προσέχουν το πλήθος των χρωμάτων και την ταχύτητα των κινουμένων γραφικών. Το πιθανότερο είναι να συνυπάρξουν, και ίσως να κάνουν καλό στους home υπολογιστές, βοηθώντας τους να ξαναγυρίσουν σε αυτό που τους ταιριάζει (αντίθετα με την τάση των τελευταίων χρόνων): να γίνουν ξανά προγραμματιστικά εργαλεία.

HINTS 'N' TIPS

RAID OVER MOSCOW
CBM

Επιστροφή όχι μόνο στη δουλειά, αλλά και στο παρελθόν, με αυτό το αξέχαστο - για όλους τους users - game. Ξεθάψτε λοιπόν το πρόγραμμα και βάλτε το να φορτώσει. Περιμένετε τώρα 1-2 λεπτά για ν' αρχίσει το Demo που κάνει το πρόγραμμα και, σε όποια πίστα θέλετε, πατήστε fire. Ο Σταύρος Μελαχροινός (πνευματικός πατέρας του tip) υποστηρίζει ότι θ' αρχίσετε να παίζετε, αυτόματα, σ' εκείνη την πίστα. Προσοχή μόνο στην πέμπτη πίστα (εκείνη με το robot) να μην αφήνετε τους δίσκους να σας φεύγουν. Αυτά και σπασίμπα Σταύρο.

VICTORY ROAD
AMSTRAD/CBM

Αν θέλετε ν' ανεβάσετε αρκετά το δείκτη του σκορ σας, προχωρήστε σε πλάγια θέση στο τέρμα και εξοντώστε τους αντιπάλους σας, πυροβολώντας πλάγια προς αυτούς. Προσοχή μόνο με το μπούμερανγκ. Αυτά από το Φάνη Χατζηγρίβα και τη Λάρισα.

ACE OF ACES
ATARI XL/XE

Αν οι αντίπαλοι σας καταστρέψουν και τους δύο κινητήρες, σβήστε τους και ύστερα πετάξτε σε ύψος πάνω από τα 10.000 μέτρα και ακολουθήστε πορεία προς τη βάση σας. Μόλις φτάσετε εκεί, ο υπολογιστής θα σας τακτοποιήσει χωρίς κανένα Cause of Death. Αυτά απ' το Νίκο Μήτσουρα.

AIRWOLF 2
AMSTRAD

Προσοχή, το tip λειτουργεί μόνο στην έκδοση του παιχνιδιού, που στο loader περιέχει μόνο τις εντολές.

10 MODE 1
20 'NL SOFTWARE CLUB......

Εάν έχετε αυτή τη version, φορτώστε το κύριο πρόγραμμα (ένα αρχείο 41K) και πατήστε 3-4 φορές το ESC, μέχρι το πρόγραμμα να κάνει break (προσέξτε μόνο μην το πατάτε πολύ δυνατά και αντί για το πρόγραμμα, κάνει break το... πληκτρολόγιο). Στη συνέχεια, δώστε **POKE & 822B,255** για ισάριθμες ζωές. Μετά δώστε CONT και η συνέχεια επί του ...joystick. Το tip αυτό αφορά - φυσικά - τη disk version του παιχνιδιού και το έστειλε ο Μιχάλης Μαρής, όπως και το παρακάτω.

ASTRO ATTACK
AMSTRAD

POKE 31325,255 για άπειρες ζωές.

PLATOON
COMMODORE

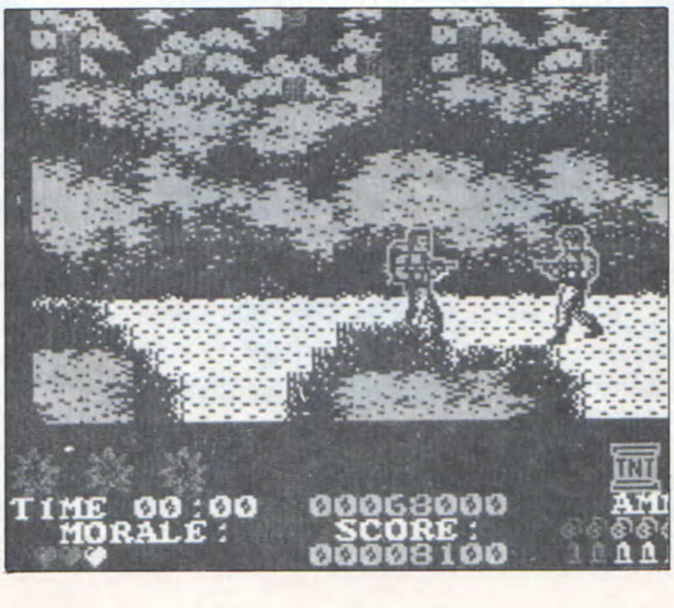
Το Platoon έχει κι αυτό (στην tape version) το γνωστό bug. Το ανακάλυψε πρώτος ο Νίκος Τσιλίκας. Μόλις χάσετε, στη δεύτερη πίστα, θα δείτε ένα μήνυμα που θα σας πει να φορτώσετε το πρόγραμμα της Β πλευράς. Εσείς, χωρίς να του δώσετε σημασία, αφήστε την κασέτα στη θέση της και πατήστε Fire και Play. Με αυτό τον τρόπο θα δείτε όλες τις πίστες. Νίκο να' σαι καλά.

COBRA
SPECTRUM

POKE 38006,0 για άπειρες ζωές.

WONDER BOY
SPECTRUM

POKE 34362,0 για άπειρες ζωές. Κυριάκο Μουτεβελή, ευχαριστούμε και να θυμάσαι: Hints 'n' tips are the law.





GALAXIA
AMSTRAD

POKE &13731,255 επίσης για άπειρες ζωές.

NEMESIS
AMSTRAD

POKE 38519,255 για ... τι άλλο (;). Κώστα Καΐρη, ευχαριστούμε για τα pokes. Όσο για το πρόγραμμα, κανείς δεν ζημιώθηκε αγοράζοντας γη.

ZYNAPS
SPECTRUM

POKE 45418,126: POKE 39760,201 (για αθανασία) **POKE 51937,0** (για άπειρες ζωές).

GHOSTS 'N' GOBLINS
COMMODORE

Φορτώστε το πρόγραμμα και κάντε reset. Τώρα δώστε **POKE 2203, x** (x=0-3) και αρχίστε απ' όποια πίστα θέλετε. Επίσης, **POKE 2214,x** (x=1-4), για να διαλέξετε όποιο όπλο θέλετε. Η εντολή **SYS 2128** τρέχει το πρόγραμμα. Αυτά από το Χρήστο Ιωάννου.

Ένας Gamer καθότανε, στον ήλιο και λιαζότανε.... Με το γνωστό αυτό δημοτικό άσμα, ξεκινάμε τα hints 'n' tips του μήνα αυτού. Για πολλούς από εσάς, η χρονιά θα έχει αρχίσει εδώ και καμιά εικοσαριά μέρες. Back to work λοιπόν ... και όχι μόνο για εσάς.

PACLAND

AMSTRAD

Ο Κοτόπουλος Άγγελος συμβουλεύει τα εξής, για άπειρες ζωές: Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, πατήστε Return μέχρι να γίνουν τα credits 41. Τώρα, στην προτελευταία πίστα, απ' το Round 4 χάστε μια ζωή. Από 'κει και στο εξής θα έχετε άπειρες ζωές. Αν εφαρμόσετε το tip και δεν λειτουργήσει την πρώτη φορά, δοκιμάστε και δεύτερη. Αυτά από τον Άγγελο.

ULTIMA II

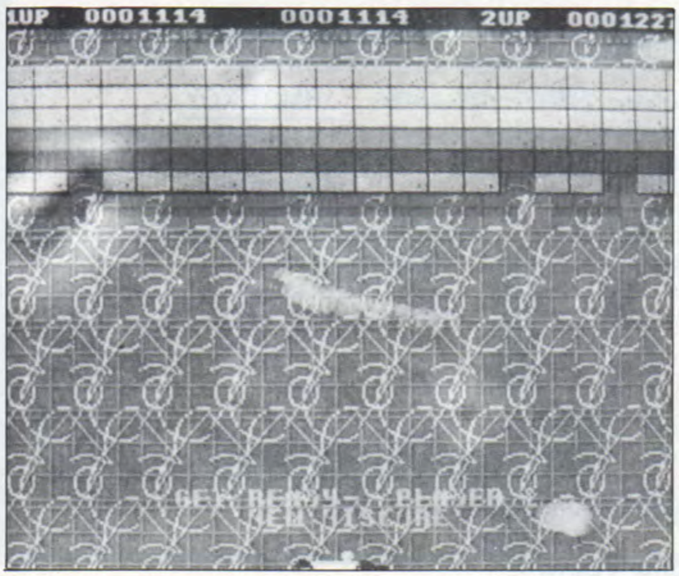
CBM

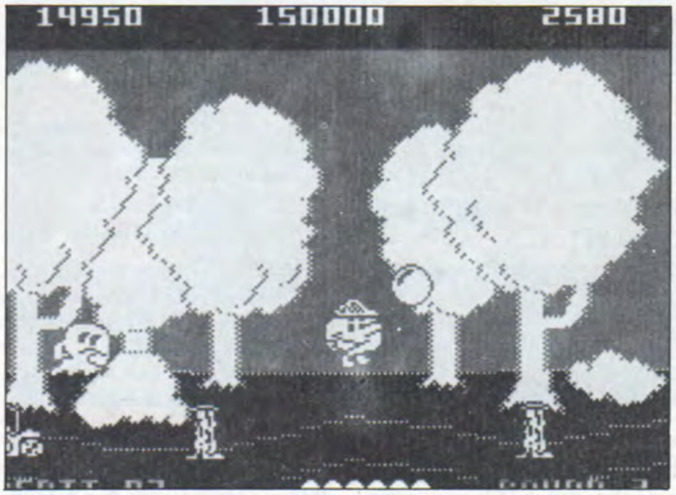
Ο Ντίνος Αρκουμάνης συμβουλεύει τα εξής:

Φτιάξτε μια ομάδα αποτελούμενη από τους: Human Ranger, Dwarf Fighter, Elf Thief και Fuzzy Druid. Δώστε 25 strenght στους δύο πρώτους, 15 strenght και 25 dexterity στον τρίτο και 25 intelligence, 15 wisdom στον τελευταίο. Μπείτε αμέσως στην κοντινότερη πόλη και αγοράστε σπαθί (G) για τους τρεις πρώτους. Μετά βγείτε έξω και αρχίστε τις μάχες. Με τα χρήματα που θα πάρετε, οπλίστε τους, αγοράζοντας ό,τι θέλετε - οπωσδήποτε όμως ένα bow για το thief (για να πολεμάει πίσω απ' τους άλλους).

Κάθε φορά που ανεβαίνετε ένα Being Level, πηγαίνετε στο κάστρο και ο Lord British θα σας δώσει περισσότερα hit points. Όταν φτάσετε Being Level 6, θα σας ζητήσει να βρείτε το Mark of Kings. Αυτό βρίσκεται στο πρώτο level του Dungeon, που με τη σειρά του θα το βρείτε αν πάτε συνέχεια west απ' το κάστρο και μετά North. Στο Dungeon, εκτός απ' τους θησαυρούς, θα βρείτε και μια πηγή που σας γιατρεύει απ' το δηλητήριο. Θυμηθείτε ότι τα gems είναι πολύ χρήσιμα στα Dungeons.

Ένας εύκολος τρόπος να πλουτίσετε - και βέβαια ν' ανεβείτε επίπεδα - είναι να πάτε στο City of Yew (ανάμεσα στα βουνά, ανατολικά του κάστρου), όπου δεν υπάρχουν φρουροί, αλλά μόνο κληρικοί. Επιτεθείτε τους όσες φορές θέλετε. Τέλος, στο Death Gultch (πάτε με πλοίο) θα βρείτε 25 θησαυρούς αφύλακτους. Ντίνο, σ' ευχαριστούμε.





INFILTRATOR

AMSTRAD

Το ότι βγήκαν βέβαια απ' το συγκεκριμένο μηχάνημα, αυτό δε σημαίνει ότι δεν λειτουργούν και στα υπόλοιπα. Μπορεί βέβαια να είναι διαφορετικοί, θα μου πείτε. Καλά μου παιδάκια, μια δοκιμή θα σας πείσει. Οι κωδικοί είναι οι εξής:

OVERLORD:	INFILTRATOR:
Zippy	Geoff
Fhambow	Seth
Komie	Whipple
Scum	Dweezil
Boomer	Haymish
Buzz	Gomer
Rattle	Gismo
Weasle	Naples

Η αντιστοιχία είναι απλή: ο πρώτος του Overlord, με τον πρώτο του Infiltrator κ.ο.κ. Χάρη στο Σωκράτη Λαμπαδάριο που μας τους έστειλε, μπορείτε να πετάτε άφοβα.

IMPACT

SPECTRUM

POKE 54500,167 για άπειρα μπαλάκια.

SOLOMON'S KEY

SPECTRUM

POKE 49344,0 για άπειρες ζωές **POKE 50826,62: POKE 50827,2: POKE 50828,0** για άπειρα fire balls. Σπύρο Κωνσταντή thanx.

OUTRUN

CBM

Πληκτρολογήστε:

```
20 SYS 65371: PRINT CHR$ (5)
30 FOR A=53216 TO 53255: READ B: POKE A,B: NEXT
40 INPUT "PRESS RETURN TO LOAD"; LOAD
50 SYS 53216
60 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 203.
70 DATA 141, 208, 8, 169, 247, 141, 209, 8, 76
80 DATA 16, 8, 169, 0, 141, 200, 4, 169, 208,
90 DATA 141, 201, 4, 76, 0, 4, 169, 173, 141
100 DATA 140, 135, 76, 157, 148
```

και RUN. Αγαπητέ Gandalf, από τότε που έστειλες το listing, δεν έχω κοιμηθεί πολλές νύχτες, προσπαθώντας ν' ανακαλύψω ποιός είσαι εσύ και οι Dunedain.

HINTS 'N' TIPS

NORTHSTAR

AMSTRAD

Να σας βλέπω να πληκτρολογείτε:

```
10 MODE 1: INK 0,0: BORDER 0: MEMORY & 7FD6:, LOAD "1 NORTH.001", & 7FD7: ALL &7FD7
20 OPENOUT "D": MEMORY &270: CLOSEOUT
30 LOAD "NORTH.002", &271
40 POKE &377,0
50 CALL &271
```

Run τώρα. Το listing εξαφανίζει όλα τ' αντίπαλα sprites και, επιπλέον, μετά από κάθε φουσκάλα, παίρνετε όπλο. Όμως... ουδέν καλόν αμιγές κακού και, έτσι, αν χάσετε όλες σας τις ζωές πέφτοντας στο κενό, τα αντίπαλα sprites ξαναεμφανίζονται. Το tip από το Νεκτάριο Λαδά και τη ... Southstar, Τρίπολη.

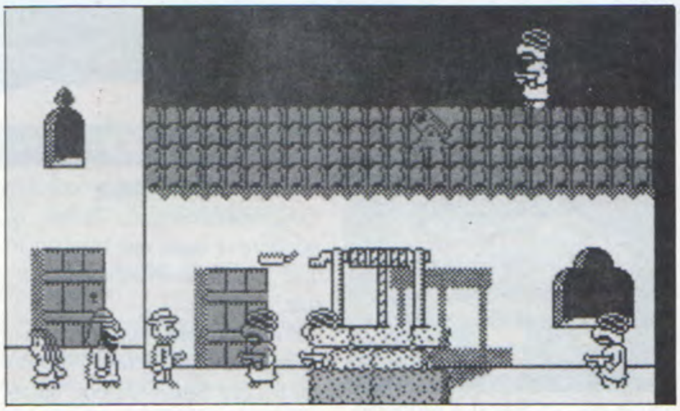
WESTBANK

AMSTRAD

Πληκτρολογήστε:

```
10 OPENOUT "S"
20 MEMORY &1A69
30 LOAD "!WESTBANK.BIN", &1A6A
40 POKE &93FC, 127
50 POKE &77FD, 253
60 POKE &77FE, 182
70 POKE &77FF, 0
80 CALL &1A6A
```

Τρέξτε το για άπειρους τραπεζίτες. Προσοχή μόνο γιατί το listing θα σας βοηθήσει μόνο αν η έκδοση που έχετε είναι ένα file 36K (χωρίς loader - εικόνα κ.λπ.) και τρέχει με RUN" filename Μιχάλη thanx *2.



TOUR DE FORCE

SPECTRUM

POKE 42062,0 για άπειρες ζωές.

Τα pokes απ' το Λάκη με τα χαμηλά Ρεβέρ που, απ' ό,τι μαθαίνουμε, άνοιξε σχολή στο Άγιο Όρος.

MYSTERY OF THE WILE

CBM

Οι κωδικοί για τα επίπεδα 1,2,3,:

Level 1: HD (ή HO) 576172
Level 2: HE576171V
Level 3: HF576170V.

HINTS 'N' TIPS

BREAK THRU

SPECTRUM

Ανεβάστε το αυτοκίνητο στη μέση της πίστας και πατήστε το κουμπί του άλματος. Κρατώντας το πατημένο, περνάτε όλες τις γέφυρες και τα άλλα εμπόδια. Έτσι, τελειώνετε το παιχνίδι. Το tip του Γιάννη Παπαϊωάννου.

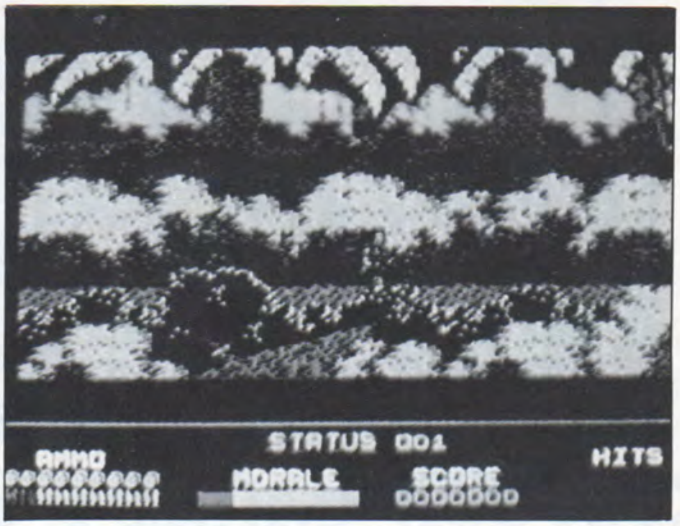
PACLAND

COMMODORE

Τώρα, θ' αναρωτηθείτε γιατί ξαναγράφω, χωριστά, για το Pacland. Ο λόγος είναι πως, απ' ό,τι πληροφορούμαι, το tip λειτουργεί μόνο στον Commodore. Λοιπόν, αν θέλετε να τρώτε κερασάκια (ως γνωστόν, ένα cherry την ημέρα, το PC το κάνει πέρα) ανεβαίνετε πάνω στους πυροσβεστήρες. Μόλις φτάσετε στο Round 3 και περάσετε τα ξύλα που ανεβοκατεβαίνουν και τους κάκτους, θα δείτε ένα βατήρα. Κάντε άλμα και προσγειωθείτε ακριβώς στο ελατήριο του βατήρα. Κάντε τώρα ένα δεύτερο άλμα, κρατώντας πατημένο το CTRL - και το P, κατά διαστήματα - για να στέκεστε στον αέρα. Στο τέλος της πίστας, θα βρείτε τη γνωστή επιγραφή "Break Time". Τότε, κάντε συνεχώς άλματα προς τα δεξιά. Παίρνετε extra bonus. Αυτά απ' το Δημήτρη Φωτεινό, τον CSHT.

PLATOON

AMSTRAD



Επανερχόμαστε στο Platoon, αυτή τη φορά στον Amstrad. Στην πρώτη πίστα, στο χωριό, μπείτε στο τελευταίο σπίτι και πάρτε το φακό που βρίσκεται στο φωτισμένο σημείο. Επίσης, μπείτε στο τρίτο σπίτι απ' το τέλος και πάρτε το χάρτη του τούνελ. Τον έχει ένας στρατιώτης, αλλά ξέρετε τι να του κάνετε. Τέλος, μπείτε στο προτελευταίο σπίτι και κινηθείτε δεξιά. Απαντήστε με Yes στην ερώτηση που θα σας γίνει και ... δεύτερη πίστα. Αυτά από το Δημήτρη Σταματέλλο. Εύγε νέε μου!

HINTS 'N' TIPS



TEST DRIVE

AMIGA

Να και κάτι που δεν ήξερα. Μόλις βγείτε στο δρόμο, πατήστε D (για να βλέπετε τις ταχύτητες συνέχεια) και μετά 0. Αυτό το δεύτερο μετατρέπει το joystick σε κανονικό μοχλό ταχυτήτων. Οι ταχύτητες δηλαδή δεν αλλάζουν με fire και πάνω ή κάτω, αλλά όπως σ' ένα κανονικό αυτοκίνητο. Τώρα, αν δεν ξέρετε τις ταχύτητες του αυτοκινήτου ... ντροπή σας!!! Ο Α. Τσορμπατζόγλου πάντως, που έστειλε το tip, σίγουρα τις ξέρει.

KNIGHT GAMES

CBM

Οι κωδικοί για το Level 2: EBW251 και το Level 3: XFG606

HEROBOTIX

CBM

Επίσης οι κωδικοί: Nevets, Commod, Canorb, Asimov, Crysta, Golden, Hobbit, Zoolok, Chmain, Oxygen, Nitram, Gfafix και Bencri.

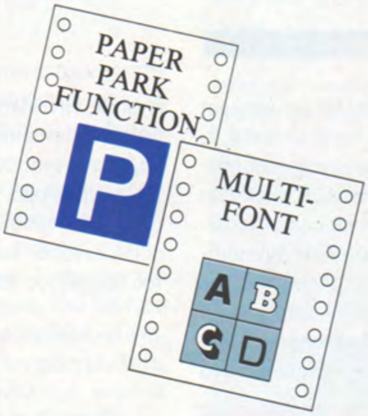
Τώρα, για άπειρα robots, δώστε **POKE 3342,169** και **SYS 29969.** Όλα τα παραπάνω από το Δημήτρη Σισκόπουλο και την Αλεξανδρούπολη. Σ' αυτό το σημείο, φοβάμαι πως θα κλείσουμε. Η στήλη αυτό το μήνα αφιερώνεται σ' εκείνους που χρησιμοποιούν ποδήλατα, γενικώς. Μην ξεχνάτε άλλωστε και το περιβόητο νέφος. Μέχρι να τα ξαναπούμε, προσέξτε να μη μου κρυολογήσετε. Αυτά.

24 ΑΚΙΔΕΣ

Ο LC με 24 ακίδες



Ποιότητα γραφής star με χαμηλό κόστος: Star LC 24-10.



Κεφαλή εκτυπώσεως με 24 ακίδες, που εξασφαλίζει ποιότητα γραφομηχανής.

Δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσεως απλών σελίδων με την παρουσία συνεχούς μηχανογραφικού χαρτιού **(«παρκάρισμα χαρτιού»).** Δυνατότητα επιλογής του τύπου χαρτιού, ημιαυτόματη είσοδος απλής σελίδας, τροφοδοσία με τράκτορα και τριβή, χαμηλή κοπή χαρτιού και αυτόματη κοπή μηχανογραφικού χαρτιού.

Ενσωματωμένες τέσσερις διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων με γράμματα εκτυπούμενα πλάγια (italics), αναλογικά, με σκιές ή τονισμένα. Οι ομάδες χαρακτήρων ASCII και IBM καθορίζονται από τον χρήστη.

Υποδοχή ηλεκτρονικής κάρτας για διαφορετικές οικογένειες γραμμάτων ή άλλης ειδικής κάρτας επεκτάσεως μνήμης (32 KB).

Πολλές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται με το πάτημα ενός πλήκτρου όπως π.χ. **η αθόρυβη λειτουργία.**

Standard παράλληλη επικοινωνία 8 bit (centronics). **Συμβατός με διάφορους εκτυπωτές** (IBM Proprinter X24, ESC/P, κλπ.).

Ταχύτητα εκτυπώσεως 170/142 cps (στα 12/10 cpi) σε απλή γραφή και **57/47 cps σε γραφή ποιότητος γραφομηχανής (LQ)** αντίστοιχα.

star

Πρώτοι σε Πωλήσεις

info-quest

computers & peripherals

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 7 - ΑΘΗΝΑ 117 43 - ΤΗΛ. 9028448 - TLX. 223749 - FAX. 9232349
ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ 2 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 27 - ΤΗΛ. 538293

GRAPHIC ARTS 8953323

Προσπαθήστε Ξανά... και ξανά... και ξανά...

Το software file αυτού του μήνα είναι κάπως διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Τα παιχνίδια που περιλαμβάνει δεν έχουν απαραίτητα κάποια κοινή ιστορία, έχουν όμως κάποιο κοινό χαρακτηριστικό: είναι όλα φοβερά δύσκολα, σε εξοργιστικό βαθμό. Συνήθως τόσο που δεν θα μπορείτε να περάσετε την πρώτη πίστα ή να παίξετε πάνω από δύο λεπτά (όποιο έρθει πρώτο).
Είναι τα παιχνίδια τα οποία θα ευχόσαστε να υποχρεωθούν οι προγραμματιστές τους να τα τελειώσουν, χωρίς βέβαια να χρησιμοποιήσουν αθέμιτα μέσα. Και μην ακούσω κανένα «ΑΥΤΟ είναι δύσκολο; Το τελείωσα στο τρίτο παιχνίδι», έτσι;...

Του Κ. Βασιλακη

DRAGON'S LAIR

Το Dragon's Lair ήταν μια από τις πολύ φιλόδοξες προσπάθειες για μεταφορά παιχνιδιού σε υπολογιστές, μιας και το αυθεντικό χρησιμοποιούσε laser disk με αρκετά Mbytes χωρητικότητα. Ας δούμε όμως τι προέκυψε από την προσπάθεια αυτή.

Το Dragon's Lair στους υπολογιστές αποτελείται από εννέα επίπεδα. Τα οκτώ πρώτα είναι η πορεία σας προς το δράκο, που έχει απαγάγει την αγαπημένη σας, και το ένατο η μάχη με το δράκο. Η επιβίωσή σας, όμως, παρουσιάζει συγκεκριμένα προβλήματα, αρχής γενομένης από την πρώτη κιόλας πίστα, την οποία είναι πολύ δύσκολο - έως αδύνατο - να περάσετε.



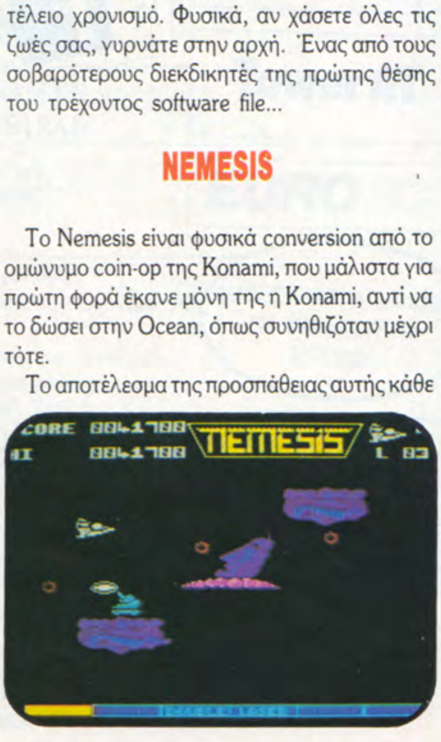
Στην πίστα αυτή, βρίσκεστε σε μια κυκλική πλατφόρμα, που κατεβαίνει προς το βάθος ενός πηγαδιού. Από τις τέσσερις γωνιές της οθόνης βγαίνουν άνεμοι και φυσάνε με σκοπό να σας ρίξουν κάτω. Εσείς, ακριβώς μόλις εμφανιστεί ο άνεμος, πρέπει να πατήσετε την αντίστοιχη διεύθυνση στο joystick, αλλιώς πέφτετε κάτω και φτου κι απ' την αρχή. Στη δεύτερη πίστα σας... ζώνουν τα φίδια (κυριολεκτικά) και πρέπει να πατάτε το σωστό συνδυασμό στο joystick, την κατάλληλη στιγμή. Και οι επόμενες επτά πίστες κινούνται φυσικά στο ίδιο πνεύμα, απαιτώντας αντανακλαστικά - αστραπή και τέλειο χρονισμό. Φυσικά, αν χάσετε όλες τις ζωές σας, γυρνάτε στην αρχή. Ένας από τους σοβαρότερους διεκδικητές της πρώτης θέσης του τρέχοντος software file...



NEMESIS

Το Nemesis είναι φυσικά conversion από το ομώνυμο coin-op της Konami, που μάλιστα για πρώτη φορά έκανε μόνη της η Konami, αντί να το δώσει στην Ocean, όπως συνηθιζόταν μέχρι τότε.

Το αποτέλεσμα της προσπάθειας αυτής κάθε



άλλο παρά άσχημο μπορεί να χαρακτηρισθεί, από άποψης γραφικών και ήχου τουλάχιστον: πάρα πολλά, καλοσχεδιασμένα sprites, με καλό animation, αρκετά εντυπωσιακά background graphics, αρκετά καλά sound effects και όλα τα όπλα που είχατε στη διάθεσή σας στο coin-op παραμένουν διαθέσιμα και στο conversion.

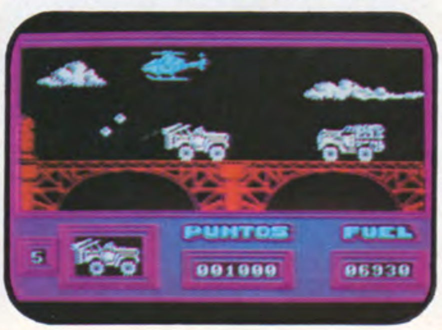
Ως εδώ, καλά πάμε. Τα προβλήματα, όπως άλλωστε θα περιμένατε, αρχίζουν από τη στιγμή που θα θελήσετε να παίξετε πάνω από τρία λεπτά το παιχνίδι. Τότε θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι κάπως δύσκολο: εχθροί βγαίνουν απ' όλα τα σημεία της πίστας, σφαίρες αντιπάλων ταξιδεύουν με εκπληκτική ταχύτητα και - δυστυχώς - ακρίβεια, με αποτέλεσμα να μετατρέπεται το σκαφάκι σας σε αστρική σκόνη. Φυσικά, τα πράγματα δυσκολεύουν περισσότερο στα επόμενα επίπεδα. Αρκεί νομίζω να πούμε ότι το μεγάλο διαστημόπλοιο που πρέπει να αντιμετωπίσετε, στο τέλος της κάθε πίστας, είναι ο πιο εύκολος ίσως αντίπαλος. Τίποτε άλλο...

ARMY MOVES

Με το Army Moves, η Dinamic επιχείρησε την πρώτη της έξοδο από τα ισπανικά σύνορα, προσπαθώντας έτσι να κατακτήσει και την ευρωπαϊκή αγορά.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία κυρίως μέρη: στο πρώτο οδηγείτε ένα τζιπάκι πάνω σε μια μισοκατεστραμμένη γέφυρα, ενώ σας επιτίθενται φορτηγά και ελικόπτερα. Υπάρχουν και αρκετά χάσματα για να πέφτετε. Στο δεύτερο έχετε ένα ελικόπτερο και προσπαθείτε να φτάσετε στο ελικοδρόμιο και να προσγειωθείτε, ενώ σας επιτίθενται αεροπλάνα και κανόνια στο έδαφος ρίχνουν τιμητικές βολές στο πέρασμά σας. Στο τρίτο ελέγχετε έναν άνθρωπο, που πρέπει να αντιμετωπίσει χιλιάδες αντιπάλων για να εκπληρώσει την αποστολή του.

Το δεύτερο και το τρίτο κομμάτι δεν είναι τίποτε ιδιαίτερο από πλευράς γραφικών, αλλά



δεν πρέπει να σας ανησυχεί αυτό, αφού δεν θα τα δείτε ποτέ (κατά πάσα πιθανότητα), μια και το πρώτο κομμάτι μπορεί να σας εκνευρίσει αρκετά ώστε να τα παρατήσετε. Και αν δεν τα καταφέρει; Ε, τότε τα άλλα δύο θα συνεχίσουν επάξια την προσπάθεια αυτή...

SALAMANDER

Το Salamander αποτέλεσε τη συνέχεια του Nemesis στα coin-ops για την Konami. Το ίδιο ακριβώς ισχύει και για τα conversions της Konami.

Όπως λοιπόν και στο Nemesis, έτσι και εδώ, ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο που πρέπει να πετάξει μέσα από κάθε λογής κακούς, με απώτερο σκοπό να καταστρέψει το μεγάλο αρχηγό και να ελευθερώσει τους διαστημάνθρωπους από την τυραννία του.

Οι βασικές διαφορές με το Nemesis είναι ότι το Salamander τα καταφέρνει λίγο χειρότερα στα γραφικά, λίγο καλύτερα στον ήχο και ότι στο Salamander το scrolling μπορεί να είναι είτε οριζόντιο, είτε κατακόρυφο, ανάλογα με την πίστα.

Δυστυχώς όμως, η Konami δεν έμαθε από τα λάθη που έκανε στο Nemesis και, έτσι, το Salamander υποφέρει από το ίδιο ακριβώς ελάττω-



μα: είναι... απάνθρωπα δύσκολο. Το να περάσετε την πρώτη πίστα μοιάζει όνειρο θερινής νυκτός. Ούτε ως τα μισά της δεν πρόκειται να φτάσετε, όσο καλά κι αν εξοπλιστείτε από τους εξωγήινους που βγαίνουν στην αρχή και σας αφήνουν όπλα αν τους εξοντώσετε. Τα μεγάλα αδέλφια τους, στη συνέχεια, θα πάρουν σίγουρα εκδίκηση. Πραγματικά κρίμα, γιατί θα μπορούσε να ήταν πολύ καλό...

GAME OVER

Βλέποντας η Dinamic ότι η Konami πέρασε με 2-1 μπροστά στο σκορ των απελπιστικά δύσκολων παιχνιδιών, αποφάσισε να περάσει στην αντεπίθεση. Και για να μας προετοιμάσει καλύτερα για το τι πρόκειται να επακολουθή-



SOFTWARE FILE

σει, έδωσε για τίτλο στο παιχνίδι το πιο μισητό μήνυμα για κάθε gamer.

Το περιεχόμενο είναι φυσικά ανάλογο και στα δύο τμήματα του παιχνιδιού. Στο πρώτο, έχετε για αντιπάλους διάφορα τερατάκια που ρουφάνε την ενέργειά σας, ενώ μπορείτε να πέφτετε σε χάσματα, και στο δεύτερο κάποια άλλα τερατάκια, ενώ μπορείτε να πέφτετε και σε νάρκες.

Οι αντίπαλοί σας, και στα δύο κομμάτια, εμφανίζονται από παντού και είναι αδύνατο να τους αποφύγετε, με τραγικά, βέβαια, αποτελέσματα. Το να περάσετε τα χάσματα και τις νάρκες δεν θα ήταν δύσκολο, αν δεν έπρεπε ταυτόχρονα να προσπαθείτε να μη γίνετε μεζές των τεράτων.

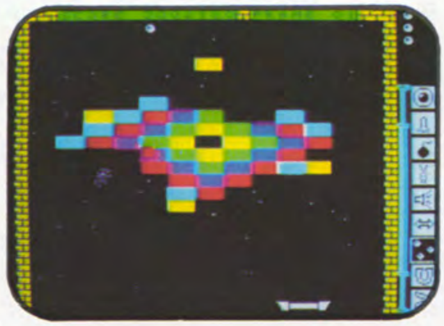


Το παιχνίδι έχει όμορφα γραφικά και μερικά εντυπωσιακά sprites, αλλά είναι μάλλον απίθανο να τα προσέξετε. Ο ήχος υποφέρει αρκετά, αλλά δεν έχει σημασία. Το σημαντικό είναι η βλάβη στα νεύρα σας, αν δεν το εγκαταλείψετε σε σύντομο χρονικό διάστημα...



IMPACT

Το Impact είναι ένα Arkanoid Clone παιχνίδι, που όμως έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Και πρώτο απ' αυτά είναι ότι χρησιμοποιεί μαύρα τούβλα σε μαύρο φόντο (και φυσικά δεν φαίνονται). Δεύτερο ότι αρκετά τούβλα βρίσκονται σε απόσταση αναπνοής από τη ρακέτα σας. Τρίτο, κάποια τούβλα επιστρέφουν πίσω τους πυροβολισμούς σας (αν έχετε πάρει laser), οπότε σκοτώνεστε εσείς, αντί γι' αυτά. Τα τούβλα αυτά δεν ξεχωρίζουν από τα άλλα, όπως δεν ξεχωρίζουν και αυτά που δεν καταστρέφονται. Εξαιρετικά πρωτότυπες και έξυπνες ιδέες, τόσο που απορώ πώς δεν τις σκέφτηκαν κάποιοι άλλοι πριν από τους προγραμματιστές του Impact.



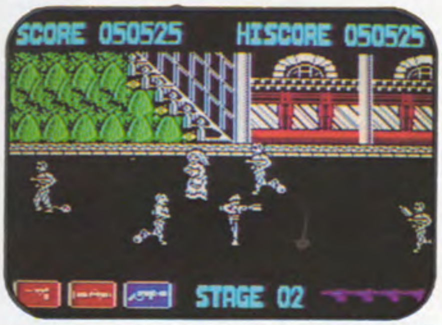
Αν στα προαναφερθέντα προσθέσουμε το ότι η ρακέτα σας κινείται υπερβολικά αργά, σε σχέση με τις ταχύτητες που μπορεί να πιάσει η μπάλα, τότε έχετε ένα παιχνίδι (αν μπορεί να ονομαστεί έτσι) που δεν παίζεται με τίποτε. Είναι μάλλον απίθανο να το φορτώσετε πάνω από δύο ή τρεις φορές, όσες δηλαδή χρειάζεται για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται...

JAIL BREAK

Σίγουρα θα είσαστε ουτοπιστές, αν περιμένατε να είναι η αποστολή αυτή εύκολη: αδίστακτοι εγκληματίες το έχουν σκάσει από τη φυλακή και έχουν πάρει το δεσμοφύλακα όμηρο. Εσείς πρέπει να αποκαταστήσετε την έννομη τάξη, σκοτώνοντας τους δραπέτες και ελευθερώνοντας το δεσμοφύλακα.

Είναι όμως φυσικό κάποιοι να έχουν διαφορετική άποψη από εσάς: οι κρατούμενοι. Οι κρατούμενοι είναι υπερβολικά ευκίνητοι, παρ' ότι κουβαλάνε στα πόδια τους τις γνωστές μας σιδερόμπαλες, και πρέπει να έχουν διαρρήξει όλα τα οπλοπωλεία της επικράτειας. Για να μην αναφέρουμε ότι η εν λόγω φυλακή πρέπει να είχε καταπληκτική... χωρητικότητα.

Οι εχθροί σας έρχονται από παντού και πυροβολούν εναντίον σας. Σαν να μην έφτανε



αυτό, οι σφαίρες μπορούν να σας σκοτώσουν ακόμη και αν βρίσκεστε πιο κάτω από εκεί που περνάνε. Το ίδιο συμβαίνει και με τους φυλακισμένους. Τα έξτρα όπλα που ευγενώς σας παρέχουν κάποιοι περαστικοί, αν τους ακουμπήσετε, δεν σώζουν την κατάσταση... Συμβουλή: αφήστε τους δραπέτες στην ησυχία τους. Αν δεν παίξουν τώρα, πότε θα παίξουν;...

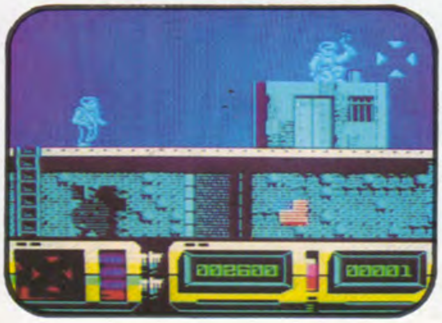
ACTION FORCE II

Το Action Force II δεν συγκαταλέγεται στα πιο δύσκολα παιχνίδια, με την έννοια που συγκαταλέγονται τα προηγούμενα, δηλαδή επειδή δεν μπορείτε να το παίξετε με τίποτε, αλλά γιατί είναι από τα παιχνίδια που μπορούν να κάνουν μόνιμη ζημιά στα νεύρα σας.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύετε τον Quick-Kick από τις δόλιες επιθέσεις των εχθρών, ενόσω αυτός προσπαθεί να φτάσει στη φυλακή, στο τέλος του level, και να ελευθερώσει τους ομήρους.

Η προστασία του Quick-Kick συνίσταται στα εξής: α) να μην αφήνετε την ενέργειά του να μηδενιστεί, χτυπώντας κάποιες αμερικανικές σημαίες (!). β) να μην αφήνετε να του πετάνε βάρη στο κεφάλι από τα παράθυρα. γ) να σκοτώνετε τους κακούς που θέλουν να τον μετατρέψουν σε σουρωτήρι. δ) να σκοτώνετε αυτούς που θέλουν να ανατινάξουν τη φυλακή με τους ομήρους.

Αν δεν τα καταφέρετε σε ένα από τα α-γ, χάνετε μια ζωή. Αν αποτύχετε στο δ, τότε game over. Χάσιμο ζωής σημαίνει, βέβαια, ότι πρέπει να παίξετε την τρέχουσα πίστα από την αρχή, πράγμα φοβερά βασανιστικό. Σίγουρα το παιχνίδι γράφτηκε μετά από συμφωνία με την ένωση ψυχιάτρων...



R-TYPE

Το R-Type είναι ένα από τα καλύτερα coin-op conversions που έγιναν ποτέ. Το conversion έχει διατηρήσει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op, ενώ σε ένα το έχει ξεπεράσει: ενώ το coin-op είναι αρκετά δύσκολο, το conversion είναι από πολύ έως φοβερά δύσκολο.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Οδηγείτε το σκάφος σας, το "R-Type", και στόχος σας είναι να περάσετε μέσα από εννέα επίπεδα γεμάτα κακούς, για να σώσετε τον κόσμο. Στο τέλος κάθε level, σας περιμένει, ως συνήθως, ο μεγάλος κακός, για να σας περιποιηθεί ιδιαιτέρως. Σκοτώνοντας κάποιους κακούς, θα εμφανιστούν κάποια αντικείμενα, τα οποία αν μαζέψετε, θα αποκτήσετε κάποια έξτρα όπλα.

Τα γραφικά ο ήχος και το gameplay έχουν μεταφερθεί με επιτυχία από το coin-op, εκτός ίσως από το ότι είναι πιο δύσκολο. Πέρα από το έκτο επίπεδο δεν έχετε καμία ελπίδα επιβίωσης. Σ' αυτό συντελεί και το ότι, αν χάσετε μια ζωή, χάνετε και όλον τον εξοπλισμό σας και, έτσι, μπορείτε να χάσετε τις άλλες πιο εύκολα. Τουλάχιστον τα γραφικά και ο ήχος αποζημιώνουν κάπως...



NAVY MOVES

Η Dinamic, αρκετό καιρό μετά την εμφάνιση του Game Over, αποφάσισε να μας δώσει και άλλο ένα απάνθρωπο παιχνίδι. Το Navy Moves ήταν βέβαια η συνέχεια του Army Moves και, έτσι, δεν θα έπρεπε να ήταν κάτι διαφορετικό, έτσι δεν είναι;

Όπως λοιπόν και το Army Moves, έτσι και το Navy Moves χωρίζεται σε τρία κομμάτια. Στο πρώτο πρέπει να πηδάτε με το φουσκωτό σας πάνω από νάρκες, ενώ παράλληλα να αποφεύγετε τα... καμάκια που σας πετάνε κάποιοι αντίπαλοι. Το τμήμα αυτό είναι φοβερά εκνευριστικό και δύσκολο, μιας και, εκτός από φοβερή



ακρίβεια, απαιτεί και πολλή τύχη. Αν κατορθώσετε, πράγμα απίθανο, να τελειώσετε το κομμάτι αυτό, τότε μπαίνετε σ' ένα βαθυσκάφος και πολεμάτε εκεί με άλλους κακούς. Λίγο πιο εύκολο από το προηγούμενο, αλλά όχι αρκετά για να παίζεται εύκολα. Τέλος, το τρίτο κομμάτι είναι ένα arcade adventure, όπου πρέπει να καταστρέψετε ένα εχθρικό υποβρύχιο. Το κομμάτι αυτό είναι το πιο εύκολο από τα τρία.



Και για να συμπληρωθούν τα πράγματα η Dinamic θα κυκλοφορήσει το Air Force Moves, που θα είναι πιο δύσκολο από τα Army και Navy Moves (απλά αστειεύομαι!).

FIRE AND FORGET

Τα δύο τελευταία προγράμματα του software file αυτού διεκδικούν ένα πραγματικά εκπληκτικό ρεκόρ: είναι τα μοναδικά παιχνίδια, στα οποία μπορείτε να παίξετε κάτω από είκοσι δευτερόλεπτα, και στα οποία ο μέσος όρος χρόνου παιχνιδιού βρίσκεται κάτω από το ένα λεπτό.

Το πρώτο από αυτά είναι το Fire 'n' Forget. Η οποιαδήποτε ομοιότητά του με το Crazy Cars



κάθε άλλο παρά συμπτωματική είναι, μιας και κατάγονται από την ίδια εταιρία, την Titus. Στην πραγματικότητα, το Fire 'n' Forget είναι το Crazy Cars, με τη διαφορά ότι εδώ μπορείτε να πυροβολείτε και μπορούν να σας πυροβολούν και, φυσικά, ότι, ενώ το Crazy Cars ήταν πολύ εύκολο, το Fire 'n' Forget είναι πολύ δύσκολο.

Χαρακτηριστικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η πολύ μεγάλη ταχύτητα με την οποία κινούνται τα πάντα, σε βαθμό που να μη βλέπετε τι γίνεται. Έτσι για παράδειγμα, στο δρόμο βρίσκονται νάρκες και καύσιμα και εσείς, αν δείτε κάτι, πρέπει να αποφασίσετε στην τύχη για το τι είναι. Εκ των υστέρων, φυσικά, θα το διαπιστώσετε.

Ο τίτλος λέει: «πυροβόλησε και ξέχνα». Και φυσικά αυτό θα κάνουμε. Θα ξεχάσουμε το παιχνίδι (ο πυροβολισμός ρίχνεται κατά βούλησιν).

THE MUNSTERS

Το Munsters είναι μια ιδέα δανεισμένη από ένα σήριαλ της αγγλικής τηλεόρασης. Πρωταγωνιστές είναι μια συμπαθής οικογένεια τεράτων, η οποία πρέπει να μαζευτεί όλη μαζί και να φτάσει σε κάποιον πύργο, για να τελειώσει την αποστολή της.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα: Στο πρώτο ελέγχετε μια γυναίκα, που μοιάζει φυσιολογική, και πρέπει να μαζέψετε αρκετά αντικείμενα και να πάτε σε κάποιο συγκεκριμένο μέρος. Στο δεύτερο ελέγχετε ένα πλάσμα αλά Φρανκενστάιν και πρέπει να φτάσετε στην έξοδο του κάστρου στο οποίο βρίσκεστε. Στο



τρίτο ελέγχετε το δρόμο της οικογένειας (το κατοικίδιο) και προσπαθείτε να προφυλάξετε τον εαυτό σας και τους άλλους από τις επιθέσεις μαγισσών, ξωτικών και διαφόρων άλλων παρεμφερών πραγμάτων. Στο τέταρτο τέλος κομμάτι, πρέπει απλά να βρείτε τη σωστή πόρτα και να την ανοίξετε.

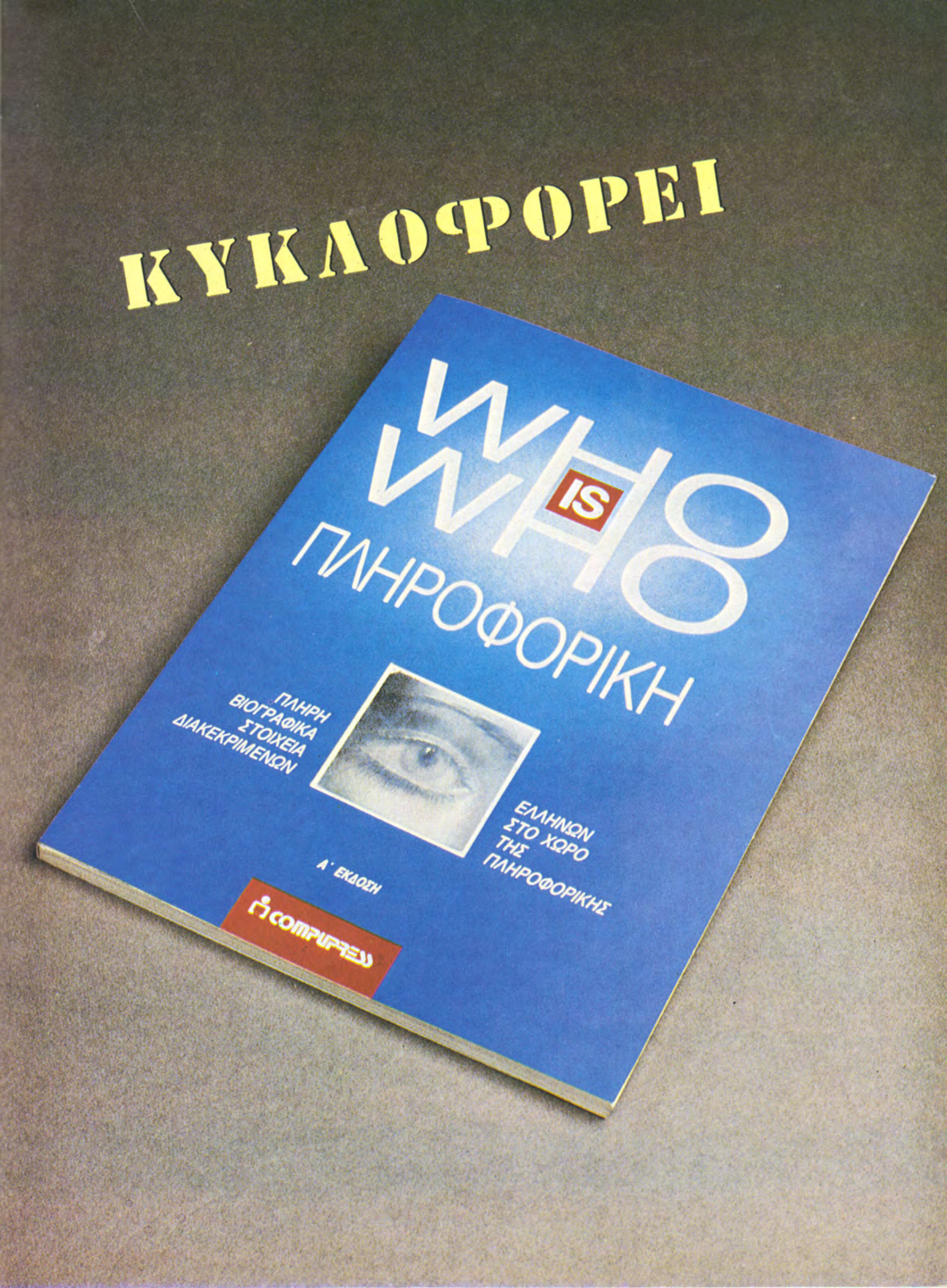
Το στοιχείο που κάνει το παιχνίδι πανδύσκολο είναι ο τρόπος απώλειας της ενέργειας: μια σύγκρουση με κακό έχει σαν αποτέλεσμα να χάσετε τη μισή σας ενέργεια, τουλάχιστον. Μερικοί μάλιστα έρχονται σε ομάδες, έτσι ώστε να μη γλιτώνετε με τίποτε.

Τα γραφικά και ο ήχος δεν είναι τίποτε σπουδαίο και, έτσι, δεν θα χάσετε και τίποτε, αν δεν ασχοληθείτε μαζί του...

ΤΑ 12 GAMES ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION	SPRITES	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	UNPLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
Dragon's Lair	6	5	5	6	5	8	5
Nemesis	8	6	7	6	7	7	7
Army Moves	6	8	8	5	6	8	6
Salamander	7	8	7	8	8	7	8
Game Over	8	6	8	7	8	8	6
Impact	6	5	5	7	7	9	5
Jail Break	7	5	6	4	6	9	6
Action Force II	8	8	8	7	8	7	8
R-Type	9	9	10	9	8	6	9
Navy Moves	7	8	7	6	6	8	7
Fire 'n' Forget	5	4	7	4	7	10	4
The Munsters	6	6	6	3	5	9	4

Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10


ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
WHO IS WHO
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΛΗΡΗ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΚΕΚΡΙΜΕΝΩΝ
ΕΛΛΗΝΩΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Α΄ ΕΚΔΟΣΗ
COMPUPRESS



Time Scanner

Είδος **FLIPPER** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **ACTIVISION** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Σκεφτήκατε ποτέ, εκεί που ταξιδεύετε, να μεταφερθείτε στο χρόνο και για να γυρίσετε πίσω, να πρέπει να περάσετε μέσα από τέσσερις πίστες φλίπερ; Αν όχι, μην ανησυχείτε: δεν είναι από τα πράγματα που συμβαίνουν κάθε μέρα στους ανθρώπους. Μόνο σε έναν έχει συμβεί και αυτός βρίσκεται φυλακισμένος στο Time Scanner.

Όπως όλα τα παιχνίδια, έτσι και το Time Scanner έχει τη μικρή του ιστορία. Αυτό όμως που πραγματικά είναι το Time Scanner, είναι ένα παιχνίδι φλίπερ, τίποτε περισσότερο ή λιγότερο.



Αλλά ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά. Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερα levels και το κάθε level από δύο οθόνες, οι οποίες είναι τοποθετημένες η μια πάνω από την άλλη. Σε κάθε level μπορείτε να βρείτε ό,τι θα μπορούσατε να βρείτε σε ένα συμβατικό φλίπερ, όπως στόχους που πρέπει να τους ρίξετε όλους ή γράμματα, τα οποία πρέπει να «ανάψετε», περνώντας την μπάλα από ορισμένες διαδρομές. Ο σκοπός σας σε κάθε πίστα είναι να φτάσετε να παίζετε με τρεις μπάλες και, κατόπιν, να περάσετε τη μια μέσα από ένα time tunnel, μια διαδρομή δηλαδή στην πίστα, για να φτάσετε στο επόμενο level.

Οι τρεις μπάλες που προαναφέραμε βγαίνουν στην οθόνη όταν συμπληρώσετε κάποιο στόχο, διαφορετικό σε κάθε level. Για παράδειγμα, στο πρώτο level πρέπει να ανάψετε τα

TIME SCANNER: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είστε φίλοι των φλίπερ; Τότε θα ενθουσιαστεί. Δεν είστε; Τότε απλά θα σας αρέσει. Γιατί το Time Scanner είναι από εκείνα τα conversions που αρέσουν σε όλους.

Γ. Κυπαρίσσης

γράμματα της λέξης "VOLCANO", περνώντας την μπάλα από ειδικές διαδρομές, ενώ στο τέταρτο πρέπει να ανάψετε τα γράμματα της λέξης "SPECIAL", χτυπώντας κάτι στόχους σε στυλ breakout.

Το παιχνίδι, σε κάθε πίστα, αρχίζει στην πάνω οθόνη, από τις δύο που διαθέτει το level. Αν η μπάλα πάει σε «λούκι» της πάνω οθόνης, τότε πέφτει στην κάτω και μπορεί να επιστρέψει στην πάνω μέσω ειδικών διαδρομών. Αν όμως πάει σε λούκι της κάτω, τότε έχετε αυτόματα μια μπάλα λιγότερη.

Σε καθε παιχνίδι έχετε πέντε μπάλες, μπορείτε όμως να πάρετε και έξτρα, αν ρίξετε ορισμένους στόχους αρκετές φορές. Στο τέλος κάθε παιχνιδιού μπορείτε να κερδίσετε και το λήγοντα, που προσθέτει στα credit. Τα credits έχουν την έννοια του πόσες φορές μπορείτε να συνεχίσετε από εκεί που χάσατε. Αν σας τελειώσουν, τότε... φτου κι απ' την αρχή.

Το παιχνίδι διαθέτει πολύ ωραία γραφικά, σ' όλες τις εκδόσεις, και η μπάλα κινείται πολύ φυσικά, αν και κάπως γρήγορα, ενώ μπορείτε να «κουνήσετε» το flipper για να επηρεάσετε την πορεία της, χωρίς ευτυχώς να φοβάστε το "TILT". Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, σ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Ίσως βέβαια το παιχνίδι θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο, αλλά γενικά είναι ένα πολύ καλό και προσεγμένο conversion, που αξίζει να έχετε. Με μεγάλη διαφορά, το καλύτερο ηλεκτρονικό φλιπεράκι...

8.7 ANIMATION	9.5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.8 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	8.5 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ
9.0 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	9.3 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Dominator

Είδος **SHOOT 'EM UP** Υπολογιστής **AMIGA ■ SPECTRUM ■ AMSTRAD ■ COMMODORE ■ ATARI ST** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **SYSTEM 3** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Αρκετά χρόνια έχουν περάσει. Το σύμπαν έχει γνωρίσει αρκετές καταστροφές από μάχες μεταξύ των κατοίκων διαφορετικών πλανητών. Όσο όμως καταστροφικές και αν ήταν οι μάχες, το σύμπαν είχε καταφέρει να ανακάμψει.

Η απειλή που πρέπει να αντιμετωπιστεί τώρα είναι όμως πολύ πιο σοβαρή. Μόλις έχει αναφερθεί μια ολοκληρωτική απορρόφηση πλανήτη από ένα νεοεμφανισθέν ον, το οποίο απειλεί να καταστρέψει όλο το σύμπαν μ' αυτό τον τρόπο.

Οι ειδικοί που μελέτησαν το ον έχουν ήδη αποφανθεί: δεν υπάρχει δυνατότητα να σκοτωθεί με κανένα όπλο, μια και διαθέτει ένα ισχυρό ενεργειακό πεδίο. Ο μόνος τρόπος να εξοντωθεί είναι εκ των έσω. Κάποιος πρέπει να εισχωρήσει με ένα διαστημόπλοιο μέσα στο όν και να του καταστρέψει όλα τα ζωτικά όργανα.

Όπως άλλωστε περιμένατε, την αποστολή αυτή θα την αναλάβετε εσείς. Μην περιμένετε όμως να είναι εύκολη: όπως κάθε ζωντανός οργανισμός, έτσι και το εν λόγω ον διαθέτει σύστημα άμυνας. Έτσι, τα αντισώματα του οργανισμού θα αρχίσουν να σας επιτίθενται από τη πρώτη κιόλας στιγμή για να σας εξοντώσουν, ενόσω το διαστημόπλοιό σας κινείται μέσα στο σώμα του όντος.

Η οθόνη σκρολάρει κατακόρυφα στο πρώτο επίπεδο και οριζόντια στα επόμενα τρία. Τα background graphics αναπαριστούν το εσωτερικό του όντος και είναι μια από τις λίγες φορές που είναι και αυτά animated, δηλαδή υπάρχουν τμήματα στα backgrounds που κινούνται (ματάκια που ανοιγοκλείνουν κ.ά.). Στο δρόμο εμφανίζονται διάφορα bonus icons, τα οποία αν

DOMINATOR: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Θα μπορούσε κανείς να πει ότι είναι ένα top-to-bottom Salamander. Όχι μόνο γιατί τα γραφικά του μας φέρνουν στο μυαλό το παιχνίδι, αλλά γιατί είναι δύσκολο μέχρι απελπισίας μερικές φορές. Πιο στενούς διαδρόμους δεν μπορούσε να σχεδιάσει η System 3;
Τι τραβούν τα πολύτιμα νεύρα μας...

Γ. Κυπαρίσσης



πυροβολήσετε έχετε ευχάριστα αποτελέσματα, όπως έξτρα ζωή οπλισμό για το σκάφος σας ή auto fire για ένα χρονικό διάστημα. Στο τέλος κάθε level υπάρχει ο κλασικός κακός που πρέπει να αντιμετωπίσετε: στο πρώτο η καρδιά του όντος, στο δεύτερο και το τρίτο άλλα όργανά του και στο τέταρτο ένας βάτραχος. Τώρα το τι γυρεύει ο βάτραχος εκεί, είναι άλλη ιστορία. Και στο κάτω κάτω, τόσα πιστέψατε, ένα ακόμη δεν πειράζει και τόσο.

Τα background graphics είναι πολύ όμορφα και πολύχρωμα ενώ τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά. Το animation των κακών είναι και αυτό καλό, ενώ αντιρρήσεις υπάρχουν για το animation του σκάφους σας στον Amstrad, που είναι λίγο απότομο, δεν συμβαίνει όμως το ίδιο στις άλλες εκδόσεις. Σας προειδοποιούμε όμως: το Dominator είναι δύσκολο. Αν βέβαια έχετε περάσει το τεστ του Nemesis, τότε είναι ιδεώδες...

8.9 ANIMATION
9.3 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.9 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
8.7 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ
9.1 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ
8.2 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Astaroth

Είδος **ARCADE - ADVENTURE** Υπολογιστής **SPECTRUM – AMSTRAD – CBM – ATARI ST – AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **HEWSON** Διάθεση **THOMASOFT**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Για άλλη μια φορά καλείστε να υπερασπίσετε τις δυνάμεις του καλού και να πολεμήσετε τις δυνάμεις του κακού που ενσαρκώνονται στο πρόσωπο της θέας του κακού Astaroth. Ο ήρωας της ιστορίας (κοινώς ο gamer), πρέπει να σκοτώσει τον κακό μάγο που έχει στοιχειώσει μια ολόκληρη πόλη κ.λπ. κ.λπ. Για να γίνει αυτό πρέπει να βρεθούν εννέα αντικείμενα, τα οποία θα δώσουν αρκετή μαγική δύναμη στον Mr Midget (ο ήρωας που λέγαμε!), έτσι ώστε να μπορέσει να ρίξει ένα γερό spell στην Astaroth κάνοντάς την να δει τον ουρανό με τ' άστρα. Φυσικά αν νομίζετε ότι τα αντικείμενα αυτά θα τα βρείτε στη μέση του δρόμου κάνετε λάθος. Η πόλη αυτή, δυστυχώς για σας, έχει έναν τεράστιο λαβύρινθο μέσα στον οποίο (ναι, ναι σωστά καταλάβατε) κρύβονται και τα αντικείμενα και ο κακός μάγος. Σε σας δεν μένει παρά να ξεκινήσετε το ψάξιμο, μιας και η παραμικρή καθυστέρηση μπορεί να σας κοστίσει πολύ ακριβά. Προσωπικά θα έλεγα ότι το παιχνίδι μοιάζει κάπως με το Bard's Tale, τουλάχιστον όσον αφορά τον αντικειμενικό σκοπό και τους λαβύρινθους. Ωστόσο, δεν μπορεί να συγκριθεί μαζί του στα γραφικά και στον ήχο. Ας μην ξεχνάμε ότι το Bard's Tale δεν έχει animation. Αντίθετα στο Astaroth όχι μόνο ελέγχετε τον ήρωα με το πιο αγαπημένο περιφερειακό όλων των gamers του κόσμου, αλλά παίρνετε και ενεργό μέρος σε όλες τις μάχες που πρόκειται να γίνουν. Αυτό ίσως για μερικούς να είναι μειονέκτημα, αφού οι στενές επαφές με τα διάφορα τέρατα που υπάρχουν μέσα στο λαβύρινθο είναι από άκρως επικίνδυνες μέχρι ολέθριες. Διάφορα bonus, όπως ασπίδες, πανοπλίες, τόξα, βέλη, μαχαίρια κ.λπ., θα σας βοηθήσουν να παρατείνετε για λίγο παραπάνω τη ζωή σας και να λύσετε πολλά puzzles που πιθανόν να σας κλείσουν το δρόμο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τα συνηθισμένα των τελευταίων παιχνιδιών: πολλά χρώματα, πολύ καλό background και μεγάλη λεπτομέρεια σε ό,τι βλέπετε πά-

ASTAROTH: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Δεν θα μπορούσα να πω ότι με ενθουσίασε, αλλά οπωσδήποτε δεν το βαρέθηκα. Σίγουρα όμως όσοι δεν ασχολούνται με αυτού του είδους τα παιχνίδια δεν θα το βρουν καλό. Είναι ένα κλασικό παιχνίδι χαρτογράφησης, το οποίο απαιτεί πολλές ώρες παιχνιδιού για να λυθεί. Το θέμα είναι ποιος θα αντέξει!

Α. Λεκόπουλος

νω στην οθόνη. Ο ήχος είναι μέτριος έως καλός - εξαρτάται από το αυτί σας αν θα σας αρέσει ή όχι! Πάντως σίγουρα δεν θα κέρδιζε κάποιο βραβείο! Το gameplay σίγουρα βαρετό για όσους δεν ασχολούνται με adventure, πολύ καλό όμως για τους θαμώνες της παρέας. Χαρτογράφηση χρειάζεται οπωσδήποτε, γι' αυτό και δεν το συνιστώ σε όσους βαριούνται κάτι τέτοια.

9.4 ΓΡΑΦΙΚΑ	6.5 ΗΧΟΣ
8.0 ANIMATION	8.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.8 GAMEPLAY	8.0 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

ίσως έχετε βρει το παιχνίδι που ονειρευόσαστε.

Γιατί γι' αυτό ακριβώς πρόκειται στο A.P.B. Παίρνετε το ρόλο του αστυνόμου Bob και η δουλειά σας είναι να περιπολείτε στους δρόμους της πόλης σας, μέσα στο αστυνομικό σας αυτοκίνητο, με σκοπό να τους καθαρίσετε από διάφορα κακοποιά στοιχεία, όπως άτομα που πετάνε σκουπίδια στους δρόμους, μεθυσμένους, άτομα που κάνουν ώτο-στοπ (γιατί θεωρούνται αυτοί επικίνδυνοι άραγε;) καθώς και διάφορους άλλους. Εκτός όμως από αυτούς υπάρχουν και οι εξαιρετικά επικίνδυνοι εγκληματίες, οι οποίοι πρέπει να τύχουν ιδιαίτερης μεταχείρισης.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε διαφορετικές ημέρες. Στην αρχή κάθε ημέρας ο Bob λαμβάνει μια λίστα από κακοποιούς, τους οποίους πρέπει να συλλάβει. Οι άνθρωποι αυτοί βρίσκονται στους δρόμους της πόλης



A.P.B.

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **IBM PC - ATARI ST - AMIGA - AMSTRAD - COMMODORE - SPECTRUM** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **TENGEN** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Όσοι από σας έχετε ως όνειρο να γίνετε φρουροί της έννομης τάξης, φορώντας στολή και περιπολώντας στο δρόμο με έ-αστυνομικό αυτοκίνητο, τότε

και δεν δείχνουν ιδιαίτερα επικίνδυνοι, αφού δέχονται να καθήσουν σε σημεία όπου στο δρόμο είναι γραμμένο με μεγάλα γράμματα ένα "ARREST ME".

Για να συλλάβετε έναν κακοποιό, πρέπει να οδηγήσετε το περιπολικό σας κοντά του και να τοποθετήσετε το προς σύλληψη άτομο μέσα σε ένα σήμα, που δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία οδηγείτε. Κατόπιν πρέπει να ανοίξετε τη σειρήνα σας και τότε ο κακοποιός θα παραδοθεί πανικόβλητος.

Αν ο κακοποιός που συλλάβατε είναι ο πολύ κακός του κάθε level, τότε θα σας ζητηθεί να τον πάτε στο τμήμα για ανάκριση. Αν τα καταφέρετε να του αποσπάσετε ομολογία πριν τον πάρει ο αρχηγός για τα περαιτέρω, τότε απαλάσεστε από το κυνήγι των κακοποιών για την υπόλοιπη ημέρα. Η ομολογία αποσπάται κατά τον πολύ πρωτότυπο τρόπο, να κουνάτε πέρα -δώθε το joystick, όσο πιο δυνατά μπορείτε, για να φτάσετε μια μπάρα, σ' ένα ορισμένο όριο, μέσα σ' ένα ορισμένο χρονικό διάστημα.

Αργότερα τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμη περισσότερο, αφού και οι αντίπαλοι σας μπαίνουν σε αυτοκίνητα και μπορούν να φύγουν ευκολότερα. Μπορείτε όμως να μαζέψετε και εσείς "power-ups" και έτσι να μπορείτε να κάνετε τη δουλειά σας πιο εύκολη. Τα power-ups περιλαμβάνουν ραντάρ, shield για το αυτοκίνητο, καλύτερη επιτάχυνση και φρένα και άλλα τινά.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά. Η πίστα φαίνεται από πάνω και σκρολάρει προς όλες τις κατευθύνσεις. Τα sprites έχουν αρκετή λεπτομέρεια, ενώ ο ήχος βρίσκεται σε καλά επίπεδα. Το gameplay σίγουρα δεν είναι κακό, αλλά δεν είναι και το καλύτερο που έχουμε δει. Πάντως είναι ικανοποιητικό και κάνει το A.P.B. ένα καλό κομμάτι, σε οποιαδήποτε συλλογή.

A.P.B.: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά καλό παιχνίδι, αλλά γιατί τα γραφικά του είναι τόσο «λίγα»; Μόνο ένα στενό τμήμα της οθόνης σας συμμετέχει στη δράση, ενώ το υπόλοιπο καλύπτεται από το τεράστιο - συγκριτικά - ημερολόγιο της Τροχαίας. Κατά τα άλλα πάντως, περιλαμβάνει αρκετά πρωτότυπες ιδέες στην υπόθεση. Όχι κι άσχημο τελικά.

Γ. Κυπαρίσσης

8.2 ANIMATION	8.5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.6 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	7.0 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
7.4 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7.3 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Hard 'n' Heavy

Είδος **PLATFORM GAME** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **RELINE SOFTWARE** Διάθεση **COMPUTER MARKET**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το Hard 'n' Heavy είναι ένα κλασικό game που θυμίζει έντονα Mario Bros. Σκοπός; Μα φυσικά να βγουν όσες πιο πολλές πίστες γίνεται πριν χαθεί και η τελευταία ζωή. Κάθε πίστα έχει και τις ιδιαιτερότητές της, όπως διαφορετικά τέρατα, πολλά bonus, παγίδες κ.λπ. που έχουν σαν σκοπό την καταστροφή κάθε επιπέδου gamer. Το sprite που ελέγχεται από το joystick θα έλεγα ότι είναι πολύ, μα πολύ περίεργο! Μοιάζει περισσότερο με έναν εξωγήινο με τεράστιο κεφάλι παρά με κάποιο πιο «ανθρώπινο» sprite. Τα bonus διαφέρουν σε σχέση με το Mario Bros. Υπάρχουν δύο είδη: τα φανερά, που δίνουν λίγους βαθμούς και τα κρυφά που δίνουν κάτι παραπάνω. Για να πάρετε κάποιο bonus θα πρέπει να το κτυπήσετε με τις μπάλες που εκτοξεύετε από το χέρι σας (;) και οι οποίες χοροπηδούν βοηθώντας σας έτσι να πετυχαίνετε τα bonus και στα ψηλά. Αυτές οι μπάλες εκτός από το να σας δίνουν πόντους μπορούν να σας απαλλάξουν από πολλά προβλήματα όπως τα αντίπαλα sprites. Με ένα πάτημα του fire, όποιος εχθρός βρίσκεται μπροστά, με λίγη τύχη, μπορεί να



HARD 'N' HEAVY: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ας μη χοροπήδαγαν οι μπάλες και όλα θα ήταν χίλιες φορές καλύτερα. Δυστυχώς όμως κανείς δεν σκέφτεται εμάς τους κοινούς θνητούς. Το παιχνίδι από την τρίτη πίστα και πέρα δεν παίζεται από φυσιολογικούς ανθρώπους! Θα χάσετε τόσο εύκολα, που θα το παρατήσετε από την πρώτη στιγμή.

Δ. Παυλής

βρεθεί εκτός παιχνιδιού. Λέω με λίγη τύχη, γιατί οι καρύδες χοροπηδούν και μπορεί να περάσουν πάνω από το αντίπαλο sprite. Φαντάζομαι να καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό! Τέλος, υπάρχουν και μερικά τετράγωνα που όταν κουτουληθούν αρκετές φορές δίνουν πολλούς πόντους. Και ενώ όλα αυτά συνέβαιναν στην πρώτη πίστα, στη δεύτερη τα πράγματα είναι ακόμα πιο τραγικά. Ιπτάμενα κεφάλια, χελώνες και άλλα πολλά δυσάρεστα σας περιμένουν με ανοικτές αγκάλες, έτοιμα να σας αφαιρέσουν και την τελευταία ζωή που με κόπο έχετε κρατήσει. Και φυσικά για bonus ούτε λόγος να γίνεται! Όσα φαίνονται είναι πανδύσκολο να χτυπηθούν ενώ τα περισσότερα είναι κρυμμένα.

Αλλά ας αφήσουμε τις απαισιόδοξες σκέψεις και ας δούμε τι παρουσιάζει το παιχνίδι από άποψη γραφικών. Τα sprites είναι αρκετά καλά, όχι όμως τέτοια που να δικαιολογούν την Amiga. Τα χρώματα είναι πολύ καλά και σωστά διαλεγμένα. Τα background graphics τίποτα το ιδιαίτερο. Απλά υπάρχουν για να σας κάνουν τη ζωή δυσκολότερη. Ο ήχος πολύ καλός, όπως άλλωστε αναμενόταν. Γενικά, το παιχνίδι δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού, που σπάνια βλέπουμε σε άλλα παρόμοια παιχνίδια, είναι ότι όταν χάνεται μια ζωή δεν ξανα-αρχίζει η πίστα από την αρχή. Το συνιστώ για αυτούς που τους αρέσουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Οι υπόλοιποι... μακριά, για λόγους ασφαλείας του υπολογιστή και του joystick σας!!!

7.7 ΓΡΑΦΙΚΑ

8.7 ANIMATION

8.0 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

6.4 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

7.0 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Gemini Wing

Είδος **SHOOT'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **VIRGIN MASTERTRONIC**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Τέτοιο shoot 'em up είχα να παίξω από τότε που είχε κυκλοφορήσει το Sidewinder. Το Gemini Wing, οπωσδήποτε δεν μπορεί να συναγωνιστεί σε όλα τα σημεία τον προκάτοχό του, αλλά μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι θα σας καθηλώσει μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας, προσπαθώντας να εξοντώσετε τον εξωγήινο που σας έπαιξε άσχημο παιχνίδι λίγο πριν. Το scrolling του παιχνιδιού είναι από πάνω προς τα κάτω και πάρα πολύ ομαλό. Ωστόσο, περιορίζεται στα άκρα της οθόνης - δεν υπάρχει δηλαδή πλάγιο scrolling όταν πλησιάζετε κάποιο άκρο. Τα sprites που σας κάνουν τη ζωή δύσκολη είναι τόσα πολλά, που σίγουρα θα χρειαστεί να παίξετε πάνω από μία ώρα για να ξαναβρείτε κάποιο όμοιο. Φυσικά, κάνουν ό,τι μπορούν για να σας κάνουν να χάσετε γρήγορα και, ομολογουμένως, τις πρώτες φορές που θα παίξετε θα διαπιστώσετε πόσο εύκολα θα χάσετε ακόμα και αν είστε πεπειραμένοι σε αυτό το είδος παιχνιδιού. Φυσικά η ζωή σας θα ήταν αδύνατη εκεί μέσα αν δεν παίρνατε και τα κατάλληλα bonus. Αυτά εμφανίζονται με τη μορφή μικρών μπαλών που κολλάνε πίσω από τα διαστημόπλοια. Αν κτυπήσετε ένα τέτοιο, θα διασκορπιστούν και θα μπορείτε να τα μαζέψετε. Από εκείνο το σημείο και πέρα θα ακολουθούν το δικό σας σκάφος και ενεργοποιούνται πατώντας πολλή ώρα το fire. Τα bonus είναι πολλά και διάφορα, από παραπανήσια laser μέχρι smart bombs που διαλύουν τα πάντα στην οθόνη. Φυσικά στο τέλος κάθε πίστας δεν λείπει και η κλασική «μαμά» που θέλει μερικές δεκάδες κτυπήματα για να σας αφήσει στην ησυχία σας.

Τα χρώματα των sprites είναι άψογα και σωστά διαλεγμένα έτσι ώστε να μην έχετε προβλήματα του τύπου «δεν είδα πού ήμουν!». Το animation πολύ καλό και χωρίς πρόβλημα. Όλα τα sprites κινούνται πολύ ομαλά. Το background δεν με ικανοποίησε ιδιαίτερα. Σε σχέση με το Sidewinder είναι μηδαμηνό. Παρόλα αυτά θα σας δημιουργήσει αρκετά προβλήματα όταν παίζετε, γιατί σε μερικά σημεία είναι τόσο στενό που μόλις και χωράει το sprite να περάσει. Το άσχημο βέβαια είναι ότι σε αυτά τα σημεία υπάρχει εγκατεστημένος ολόκληρος στόλος από εχθρούς που ρίχνουν σφαίρες με το κιλό! Άντε να ξεφύγεις από 'κει μέσα! Τέλος, ο ήχος και τα ηχητικά εφέ δεν υστερούν σε τίποτα. Η συνοδευτική μουσική είναι πολύ καλή και σε σωστή ένταση, έτσι ώστε να ακούγονται καλά και τα εφέ.

GEMINI WING: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ναι ρε παιδιά, είναι πολύ καλό, ωραία χρώματα, πολύ καλός ήχος κ.λπ. κ.λπ. Μας ρώτησε όμως κανείς αν παίζεται; Το παιχνίδι είναι πανδύσκολο ακόμα και από την πρώτη πίστα. τουλάχιστον, απ' ό,τι ξέρω, τα shoot 'em up αρχίζουν σταδιακά τη δυσκολία και όχι από το πρώτο επίπεδο που γίνεται ο χαμός του χαμού! Με τι κουράγιο να συνεχίσεις μετά για να βρεις τη μαμά που σου ρίχνει 100 σφαίρες το δευτερόλεπτο;!

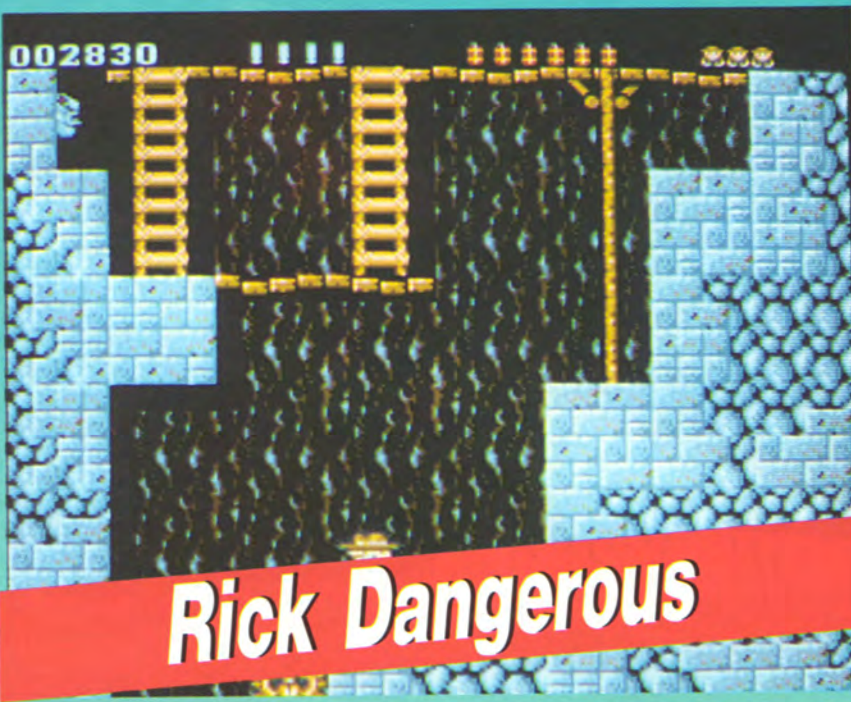
Γ. Κυπαρίσσης





Φυσικά αφού το παιχνίδι είναι γραμμένο σε Atari και Amiga δεν θα μπορούσε να μην ήταν καλό. Εμένα μου άρεσε πολύ και είμαι σίγουρος ότι θα αρέσει και σε σας. Το μόνο που σας εγγυάται είναι οι πολλές ώρες που θα φάτε μπροστά από το monitor προσπαθώντας να δείτε την επόμενη πίστα.

8.5 ΓΡΑΦΙΚΑ	9.0 ANIMATION
8.5 ΗΧΗΤΙΚΑ FX	6.8 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
9.0 SCROLLING	8.8 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Rick Dangerous

Είδος **PLATFORM GAME** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ AMSTRAD ■ COMMODORE ■ ATARI ST ■ AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΟΣ**

Κατασκευαστής **FIREBIRD** Διάθεση **THOMASOFT**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Άλλο ένα platform game γι' αυτό το μήνα. Μόνο που πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι με πολύ καλά graphics, scrolling, animation και έναν ήχο με καταπληκτικές κραυγές! Η ιστορία ωστόσο είναι πολύ συνηθισμένη και βαρετή. Μαζέψτε όσα περισσότερα bonus μπορείτε και αποφύγετε όλα τα αντίπαλα sprites. Ελέγχετε έναν εξερευνητή που είναι εφοδιασμένος με μερικές σφαίρες και χειροβομβίδες.

Μέσα σε ένα σχετικά βραχώδες τοπίο θα συναντήσετε πολλούς ιθαγενείς, κεφάλια μέσα σε βράχια που πετάνε βέλη, βράχια που πέφτουν, αγκάθια και διάφορα άλλα που θα ανακαλύψετε παίζοντας αν καταφέρετε να προχωρήσετε αρκετά. Κάτι που αξίζει να αναφερθεί είναι η καταπληκτική κραυγή που βγάζει η Amiga όταν σκοτώνεται κάποιος. Είναι πολύ φρικιαστική και ανατριχιαστική!

Αρχίζοντας το παιχνίδι θα βρεθείτε μπροστά σε μια μεγάλη έκπληξη. Μόλις κάνετε μερικά βήματα εμπρός, θα δείτε να σας κυνηγάει ένας τεράστιος βράχος! Μόλις που προλαβαίνετε να ξεφύγετε και πέφτετε δίπλα σ' έναν ιθαγενή. Αν σας ακουμπήσει ... μόλις χάσατε μια ζωή. Αν όχι, θα παρασύρει το βράχο προς το μέρος του γλυτώνοντάς σας από ένα μεγάλο κίνδυνο. Αυτά για να ξέρετε τι σας περιμένει. Ευτυχώς που οι σφαίρες και οι δυναμίτες, αν και περιορισμένα, μπορούν να σας γλυτώσουν από πολλούς μπελάδες, όπως για παράδειγμα μερικά περίεργα όντα, τα οποία αν ακουμπήσετε δεν θα νιώσετε και ιδιαίτερα ευχάριστα! Όλα αυτά καλά, αλλά το κακό που έχει το παιχνίδι είναι η δυσκολία του, πολύ μεγάλη, και ως φυσικό επακόλουθο, οι ζωές πολύ λίγες. Κατά τα άλλα θα νευριάσετε αρκετές φορές διαπιστώνοντας ότι όταν χάσετε μια ζωή θα βρεθείτε αρκετές οθόνες πιο πίσω, αντιμετωπίζοντας ξανά όλους τους εχθρούς από την αρχή. Φυσικά τα bonus λείπουν!

Από γραφικά το παιχνίδι πάει πολύ καλά. Τα χρώματα είναι πολύ καλά και σωστά διαλεγμένα και τα sprites κινούνται πολύ ομαλά στην οθόνη. Τα background graphics είναι πολύ καλά και βοηθούν πολύ στο να χάνετε! Για τον ήχο τα είπαμε. Υπάρχουν μόνο ηχητικά εφέ και είναι πολύ καλά. Το animation των sprites είναι πολύ καλό και χωρίς πρόβλημα. Γενικά, πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι που θυμίζει και λίγο Indiana Jones λόγω... ατμόσφαιρας! Μπορεί άνετα να σταθεί στην τεράστια βιβλιοθήκη των games σας.



RICK DANGEROUS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το παιχνίδι είναι πολύ καλό. Καλά γραφικά, πολύ καλά εφέ, δράση, εκπλήξεις... Τι άλλο να ζητήσει κανείς; Το μόνο κακό του είναι, ότι είναι λίγάκι δύσκολο να κάνετε κάποιο καλό score, αν δεν εξασκηθείτε πολύ καλά. Εφοδιαστείτε μ' ένα καλό joystick και ετοιμαστείτε να πεθάνετε!

Γ. Βασιλάκης

8.7 ΓΡΑΦΙΚΑ

8.6 ANIMATION

8.3 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

8.8 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.5 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΤΗΝ 1η ΘΕΣΗ

Αυτήν ακριβώς τη θέση έχει κατακτήσει το μηνιαίο περιοδικό Computer για όλους το κλειδί της επικοινωνίας σας, με τους επαγγελματίες του Business Computing.

Το Computer για όλους προηγείται...

Έχει το προβάδισμα που του δίνουν τα στατιστικά στοιχεία κυκλοφορίας του και η σύνθεση του επίλεκτου αναγνωστικού του κοινού.

Το Computer για όλους προηγείται...

Είναι το μοναδικό περιοδικό στο χώρο του που η ποιοτική του προσφορά βραβεύτηκε δύο φορές με το Α΄ βραβείο της Γ.Γ. Έρευνας και Τεχνολογίας (1985 και 1989).
Η προσπάθειά του για συνεχή ενημέρωση έχει εξασφαλίσει διαρκή on line σύνδεση με το κοινό του και την **"πληροφορία"**.
Συνδεθείτε μαζί μας και εξασφαλίστε πρόσβαση στην επιτυχία για τα διαφημιστικά σας μηνύματα.

Όπως και να το κάνουμε η πρώτη θέση είναι η καλύτερη....

1985
Α΄ ΒΡΑΒΕΙΟ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ Γ. Γ. ΕΡΕΥΝΑΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

1989
Α΄ ΒΡΑΒΕΙΟ
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ Γ. Γ. ΕΡΕΥΝΑΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

επωφεληθείτε!

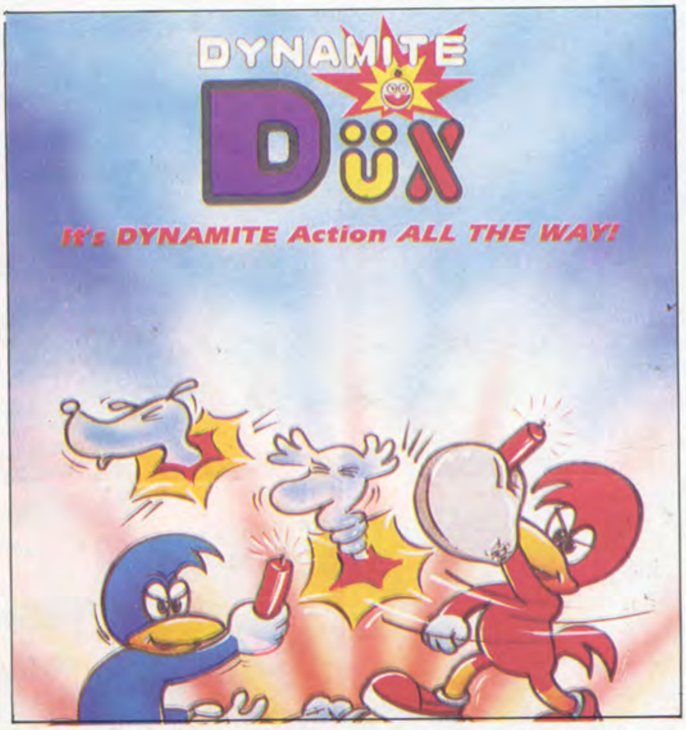
COMPUTER
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

Έτσι είναι, αν έτσι το λέει!

Staff

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS AE ΛΕΩΦ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 9238672-75 • FAX 9216847 • ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ • ΤΗΛ.: 282663 - 284864 • FAX 282663

PIXEL Software Boutique



DYNAMITE DUX

Ένα από τα πιο συμπαθητικά coin-op conversions, από το φοβερό δίδυμο Sega-Activision.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP098AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP098AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP098SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP098CC	1860	1700

F-16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό Air Combat Simulator!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP037CA	4900	4400
Δισκέτα για ATARI ST	GP037ST	4900	4400
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP037PC5	4900	4400
Δισκέτα 3 1/2 " για IBM PC	GP037PC3	4900	4400

LICENCE TO KILL

Πριν ακόμα το δείτε στον κινηματογράφο ... η θριαμβευτική επιστροφή του James Bond σε ένα θαυμάσιο film-conversion shoot 'em up.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP088AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP088AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP088SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP088CC	1860	1700
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP088PC5	3500	3150
Δισκέτα 3,5" για IBM	GP088PC3	3500	3150

GEMINI WING

Ένα shoot 'em up στα όρια του θρίλερ.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP090AC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP090AD	2550	2300
Κασέτα για Spectrum	GP090SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP090CC	1860	1700



TIME SCANNER

Μπορεί να έχετε παίξει με πολλά φλίπερ ... όχι όμως με ένα τέτοιο φλίπερ!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP087SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP087AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP087AD	2400	2150

BACKGAMMON

Το παραδοσιακό μας άθλημα, με πούλια από pixels και ζάρια από bits και bytes.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP101PC5	2550	2300

RUNNING MAN

Το πιο αιματηρό τηλεπαιχνίδι στην ιστορία του ανθρώπου. Πρωταγωνιστούν ο Arnold Schwarzenegger και ... εσείς.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP042AD	2550	2300
Κασέτα για Spectrum	GP042SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP042CC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP042AC	1860	1700
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP042PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP042PC3	3500	3150

PITSTOP II

Πόσο μπορείτε να αντέξετε στην ταχύτητα;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP094PC5	2550	2300

FOOTBALL MANAGER II

Η συνέχεια του ένδοξου παιχνιδιού. Περισσότερη στρατηγική, περισσότερο gameplay!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP097AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP097AC	2000	1800
Κασέτα για Spectrum	GP097SC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP097CC	2000	1800
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP097PC5	3500	3150

XYBOTS

Το νέο coin-op blast' em game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP080AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP080AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP080SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP080CC	1860	1700

RAMBO

«Απ' όπου περνά, φυτρώνει καυτό μολύβι...»

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP0081AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP081CC	750	650

FOOTBALL MANAGER

Το παιχνίδι που έκλεψε τις καρδιές όλων των ποδοσφαιρόφιλων, τώρα και για συμβατούς!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM PC	GP091PC5	2550	2300

MEAN 18 GOLF

Το παιχνίδι των αριστοκρατών στις οθόνες σας, από τη «μαίτρ» των εξομοιώσεων Accolade!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP095PC5	2550	2300

CARTING GRAND PRIX

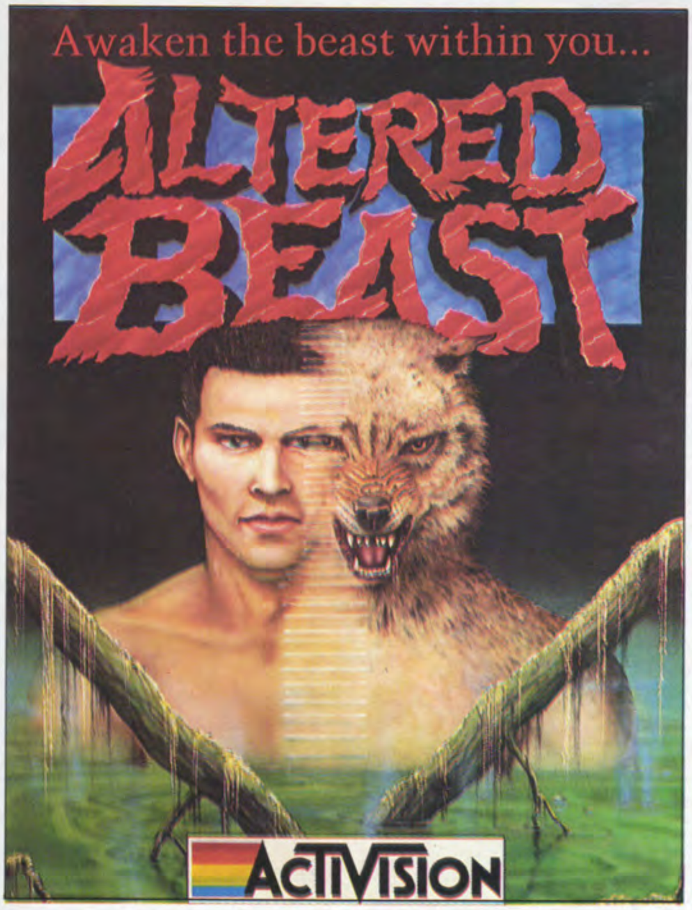
Πόσο γρήγορα άραγε μπορείτε να οδηγήσετε; Μάθετέ το μπροστά από μια οθόνη!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP102PC5	2550	2300

BOULDER DASH II

Η συνέχεια του πολυβραβευμένου σε όλο τον κόσμο arcade.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP092PC5	2550	2300



• Τώρα μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε μερικά απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά απ' τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε.

• Πώς?

Απλά συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

ALTERED BEAST

Το μυθικό έπος με την τεράστια επιτυχία στις αίθουσες ηλεκτρονικών ... ένα θαυμάσιο conversion που θα σας συναρπάσει!!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP099AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP099AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP099SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP099CC	1860	1700

ROBOCOP

Ένα arcade-action game, βασισμένο στο ομώνυμο film.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP001SC	2000	1750
Κασέτα για Amstrad	OP001SC	2000	1750
Κασέτα για Commodore	OP001CC	2000	1750
Δισκέτα για Spectrum +3	OP001SD	2400	2100
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP001AD	2400	2100
Δισκέτα για Commodore	OP001CD	2400	2100
Δισκέτα για Atari ST	OP001ST	2950	2600

A.P.B.

Παίξτε «κλέφτες κι αστυνόμους» ... με το joystick στο χέρι, σ' ένα παιχνίδι με ατέλειωτη δράση και πολύ χιούμορ!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP089AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP089AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP089SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP089CC	1860	1700

VINDICATORS

Ετοιμαστείτε για πολλή δράση, σ' ένα αγωνιώδες shoot'em up.!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP068AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP068AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP068SC	1860	1700
Δισκέτα για Spectrum +3	GP068SD	2550	2300
Κασέτα για Commodore	GP068CC	1860	1700

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης: 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPECIAL





THE NEWZEALAND STORY

Του Κ. Βασιλάκη

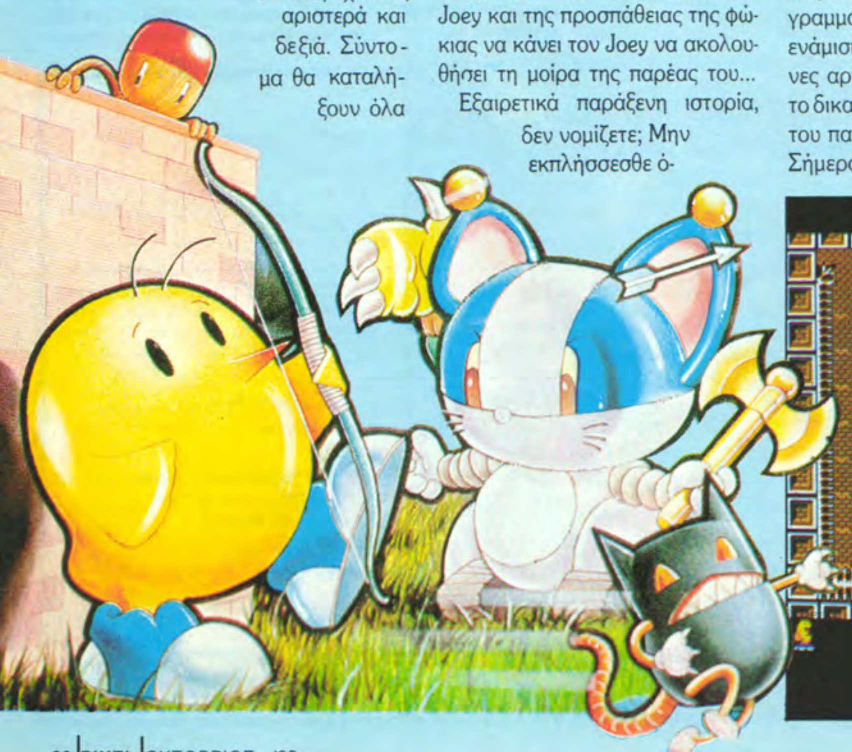
Βρισκόμαστε στη Νέα Ζηλανδία, κάπου στην εξοχή. Η μέρα είναι ηλιόλουστη, ό,τι πρέπει για παιχνίδι, πράγμα το οποίο δείχνει να εκμεταλλεύεται στο έπακρο μια αρκετά πολυπληθής παρέα από κίβι (τα κίβι είναι - ως γνωστόν - είδος πουλιών, που απαντούνται στη Νέα Ζηλανδία, κυρίως). Και εκεί που τα εν λόγω κίβι παίζουν αμέριμνα, γίνεται κάτι αναπάντεχο και τρομερό: μια γαλάζια φώκια με μωβ βούλες, εξοπλισμένη με ένα αρκετά μεγάλο τσουβάλι, επιδράμει στη χαρούμενη παρέα. Μάταια τα μικρά κίβι προσπαθούν να γλιτώσουν τρέχοντας αριστερά και δεξιά. Σύντομα θα καταλήξουν όλα στο τσουβάλι της απαίσιας φώκιας, που αποχωρεί ικανοποιημένη από το πεδίο της μάχης. Φεύγοντας όμως η φώκια έτσι χαρούμενη, δεν προσέχει ότι ο Joey, ένα από τα κίβι της παρέας, πέφτει από το τσουβάλι της. Κάπου εδώ είναι η αρχή του παιχνιδιού, της περιπέτειας του Joey και της προσπάθειας της φώκιας να κάνει τον Joey να ακολουθήσει τη μοίρα της παρέας του...

Εξαιρετικά παράξενη ιστορία, δεν νομίζετε; Μην εκπλήσσεσθε όμως από τώρα, γιατί ακολουθούν πολλά παράξενα ακόμη. Το "New Zealand Story" είναι ίσως το πιο παράξενο παιχνίδι που έχει εμφανιστεί ως τώρα.

Αρχικά, το New Zealand Story εμφανίστηκε στη μακρινή Ιαπωνία, παίρνοντας μορφή από τους προγραμματιστές της Taito, εδώ και ενάμιση περίπου χρόνο. Λίγους μήνες αργότερα, η Ocean απέκτησε το δικαίωμα να κάνει το conversion του παιχνιδιού στους υπολογιστές. Σήμερα, η Ocean είναι σε θέση να μας παρουσιάσει το conversion αυτό με αρκετή (και δικαιολογημένη) περηφάνεια, αφού οι προγραμματιστές της έχουν κάνει κυριολεκτικά καταπληκτική δουλειά: οι εκδόσεις της Amiga, κυρίως, και του ST, κατά δεύτερο λόγο, δύσκολα ξεχωρίζουν από το coin-op. Αλλά είναι μάλλον καιρός να ξαναγυρίσουμε στο παιχνίδι, εκεί ακριβώς που το αφήσαμε...

Η φώκια πήρε λοιπόν τα κίβι και ανεχώρησε προς άγνωστη κατεύθυνση, χωρίς όμως να προσέξει ότι ο Joey, το πιο γενναίο ίσως κίβι της παρέας, έπεσε έξω από το σάκο της. Τι απέγιναν τα υπόλοιπα κίβι;

Η φώκια φρόντισε να τα κλείσει σε κλουβιά, ό,τι χειρότερο δηλαδή μπορούσε να τους κάνει, αφού είναι γνωστή η αγάπη των κίβι για την ελευθερία. Για να σιγουρευτεί όμως ότι τα κίβι δεν θα δραπέτευαν, έβαλε κάθε κίβι στο τέλος ενός λαβύ-





REVIEW

ρινθου που είναι γεμάτος με θανάσιμες παγίδες και πολύ παράξενους και θανατηφόρους εχθρούς, για τους οποίους θα μιλήσουμε πιο αναλυτικά παρακάτω. Και σαν να μην έφταναν αυτά, για κάθε τέσσερα κίβι έβαλε και έναν φοβερά κακό φρουρό, ο οποίος δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο να εξοντωθεί.

Ο Joey λοιπόν, έχοντας πληροφορηθεί - μέσω της υπηρεσίας αλληλοβοήθειας πτηνών Νέας Ζηλανδίας - την τοποθεσία όπου κρατούνται αιχμάλωτα τα υπόλοιπα κίβι, ξεκινά την προσπάθειά του να τα ελευθερώσει και, παράλληλα, να δώσει ένα πολύ καλό μάθημα στην κακιά φώκια.

Η αρχή της περιπέτειας γίνεται λοιπόν μέσα σε έναν πολύ μικρό λαβύρινθο, με πολύ λίγους εχθρούς και μόνο μια - δύο παγίδες. Μη χαρείτε όμως και πάρα πολύ, γιατί αυτά δεν αποτελούν ούτε καν δείγμα του τι τον περιμένει πιο κάτω. Εδώ θα πρέπει να κάνουμε την αναφορά στους εχθρούς σας, την οποία σας υποσχεθήκαμε πιο πάνω.

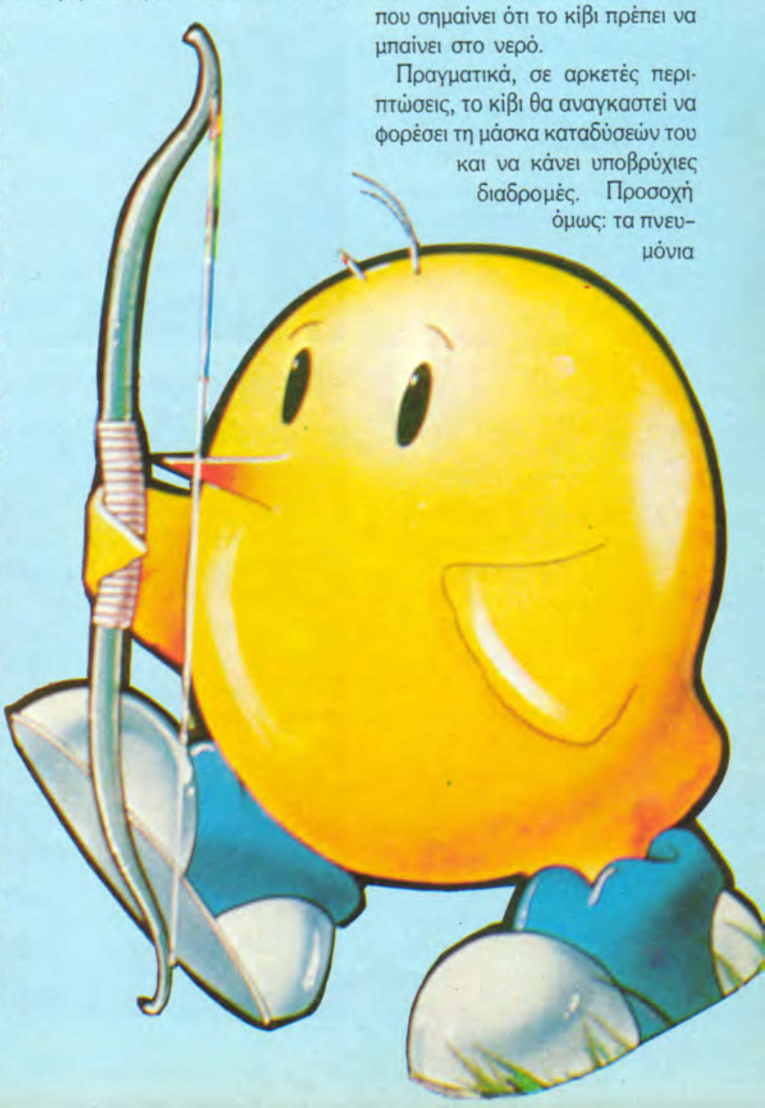
Στην πρώτη λοιπόν πίστα θα συναντήσετε, όπως άλλωστε θα περιμένατε, τους πιο άκακους από τους εχθρούς του παιχνιδιού. Αυτοί είναι τα δολοφονικά κοχύλια, τα οποία είναι γενικά άκακα και δεν σας σκοτώνουν αν έρθετε σε επαφή μαζί τους. Όμως, από καιρού εις καιρόν, κλείνονται στο καβούκι τους και εξαπολύουν βολές εναντίον σας. Αυτές είναι άλλωστε που κάνουν τη ζημιά. Κατόπιν, είναι το πρώτο από τα δύο είδη στρατιωτών: αυτοί είναι οπλισμένοι με μπούμερανγκ, το τοπικό όπλο της Νέας Ζηλανδίας, και κάνουν περιπολίες. Μόλις το κίβι βρεθεί σε απόσταση βολής από τους στρατιώτες αυτούς, τότε αυτοί, πιστοί στο καθήκον τους, θα εκτοξεύσουν το μπούμερανγκ εναντίον του, με αρκετή ακρίβεια. Τρίτος εχθρός στην πρώτη πίστα είναι ένα στρογγυλό, αγκαθωτό αντικείμενο και ένας τοίχος με καρφιά, τα οποία φυσικά δεν πρέπει να ακουμπήσετε. Αυτό φυσικά είναι εύκολο στην πρώτη πίστα, αλλά καθώς προχωράτε θα βρίσκονται όλο και πιο συχνά μπροστά σας και μάλιστα σε σημεία απ' όπου πρέπει να περάσετε. Έτσι, θα πρέπει να σκεφτείτε κάποιον τρόπο να τα παρακάμψετε. Ο τέταρτος - και τελευταίος - εχθρός που θα αντιμετωπίσει το κίβι στην ίδια πίστα είναι ο χρόνος. Ο Joey δεν μπορεί να περιπλανάται αμέριμνος στις πίστες, ενόσω οι φίλοι του είναι κλεισμένοι στα κλουβιά τους, έτσι δεν είναι; Γι' αυτό λοιπόν, κάθε πίστα πρέπει να την τελειώσει σ' ένα χρονικό όριο. Ένα "HURRY UP!" θα εμφανιστεί στην οθόνη, όταν ο χρόνος που έχει στη διάθεσή του ο Joey πλησιάζει το μηδέν, ενώ όταν μηδενιστεί εμφανίζεται στην οθόνη ένας διαβολάκος με μια τρίαινα και αρχίζει να τον κυνηγάει. Αν τον πιάσει, πράγμα που συνήθως συμβαίνει, τότε θα συνεχίσετε το παιχνίδι με μια ζωή λιγότερη.

Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε στις επόμενες πίστες είναι ακόμη πιο παράξενοι: τετράποδα που μοιάζουν με γάτες και είναι τα πιο θανατηφόρα πλάσματα στο παιχνίδι, μαζί με τα διάφορα είδη αγκαθωτών επιφανειών, και σας σκοτώνουν αμέσως με την επαφή, διάφορα είδη πουλιών, με ή χωρίς γυαλιά ηλίου, που είναι ανεβασμένα σε διάφορα είδη μπαλονιών, βάτραχοι ανεβασμένοι σε μπαλόνια, εξωγήϊνοι μέσα στα UFO τους, κάποια όντα ανεβασμένα σε πάπιες, το δεύτερο είδος στρατιωτών, που είναι ανεβασμένοι σε μπαλόνια και είναι εξοπλισμένοι με ακόντια, κάποια υποβρύχια φυτά που τυγχάνουν σαρκοβόρα και έχουν σαν αγαπημένο τους μεζέ το κρέας του κίβι, καθώς και πληθώρα άλλων εχθρών στους οποίους δεν θα αναφερθούμε, για ευνόητους λόγους.

Όπως όμως διαβάσατε, υπάρχουν υποβρύχιοι εχθροί (τα σαρκοβόρα φυτά). Ένας υποβρύχιος εχθρός είναι ως γνωστόν άκακος, μέχρι να μπείτε στο νερό. Πράγμα που σημαίνει ότι το κίβι πρέπει να μπαίνει στο νερό.

Πραγματικά, σε αρκετές περιπτώσεις, το κίβι θα αναγκαστεί να φορέσει τη μάσκα καταδύσεων του και να κάνει υποβρύχιες διαδρομές. Προσοχή όμως: τα πνευμόνια





SPECIAL REVIEW

του κίβι χωράνε περιορισμένο αέρα. Συνεπώς, πρέπει, σε τακτά χρονικά διαστήματα, να βρίσκει καθαρό αέρα να αναπνεύσει και, παράλληλα, να αποβάλει το νερό που έχει καταπιεί. Το νερό αυτό λοιπόν εκτοξεύεται από το στόμα του κίβι υπό τη μορφή πίδακος, που είναι μάλιστα θανατηφόρος για τους εχθρούς.

Ο πίδακας νερού, όμως, δεν είναι το μοναδικό όπλο που διαθέτει ο ήρωάς μας ενάντια στην πληθώρα των αντιπάλων του: ο Joey είναι εφοδιασμένος με ένα τόξο και αρκετά (άπειρα, στην πραγματικότητα) βέλη, τα οποία εκτοξεύει κατά των αντιπάλων του. Και όταν ένα βέλος χτυπήσει κάποιον αντίπαλο, αυτός εξαφανίζεται, αφήνοντας στη θέση του κάποιο δωράκι, όπως περίπου στο Bubble Bobble. Το δωράκι μπορεί να είναι: κάποιο φρούτο, που απλά σας δίνει πόντους, ή κάτι πολύ πιο χρήσιμο, όπως ένα πιστόλι ή μια βόμβα, που αντικαθιστούν τα βελάκια σας με λέιζερ ή βόμβες αντίστοιχα, ένα γράμμα της λέξης "EXTEND", η οποία αν συμπληρωθεί σας χαρίζει μια ζωή επιπλέον, και διάφορα άλλα που σας δίνουν έξτρα χρόνο, σας κάνουν προσωρινά άτρωτο κ.λπ.

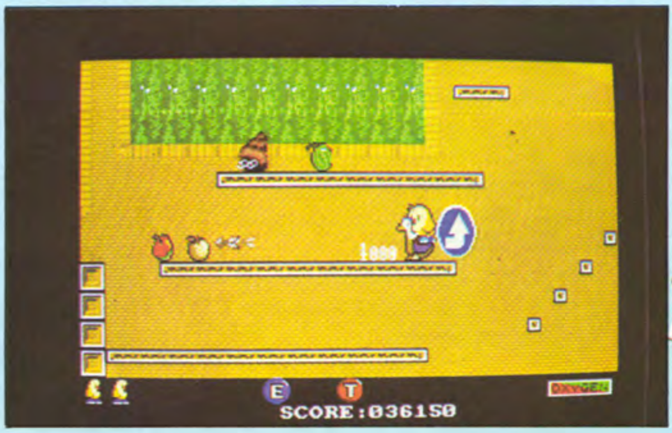
Σε αρκετές περιπτώσεις, το κίβι σας θα βρεθεί μπροστά σε πολύ ψηλούς τοίχους, πάνω από τους οποίους δεν μπορεί να πηδήξει. Αυτό είναι μεν ένα πρόβλημα αλλά όχι ανυπέρβλητο, μια και εδώ θα χρησιμοποιήσετε - για δικό σας καλό - τα όπλα των εχθρών σας.

΄Οπως θα είδατε, αναφέραμε μεταξύ των κακών και κάποιους που είναι ανεβασμένοι σε μπαλόνια, πάπιες ή UFO. Εδώ, μια μικρή... αεροπειρατεία είναι ό,τι πρέπει. Απλά ρίξτε τον κάτοχο του μπαλονιού (ή οποιουδήποτε άλλου αντικειμένου) κάτω από το μεταφορικό του μέσο και αυτόματα γίνεστε κάτοχός του. Το κίβι ή θα πατήσει πάνω στο μεταφορικό μέσο, ή θα κρεμαστεί από αυτό, αναλόγως με το αν θα το προσεγγίσετε από πάνω ή από κάτω αντίστοιχα.

Διαφορετικά μεταφορικά μέσα έχουν και διαφορετικές ιδιότητες, ως γνωστόν. Τα UFO είναι τα καλύτερα, μια και αγνοούν τη βαρύτητα και είναι εξοπλισμένα με λέιζερ. Είναι όμως ογκώδη και δυσεύρετα. Οι πάπιες και τα μπαλόνια υπακούουν στη βαρύτητα, δηλαδή πέφτουν αν δεν πατήσετε «πάνω» στο joystick, εκτός και αν έχετε πάρει ένα ειδικό bonus που δίνει και σ' αυτά τα μεταφορικά μέσα σύστημα διεύθυνσης ανάλογο μ' αυτό των UFO. Διαφορές έχουμε όμως και στην αντοχή: μικρά μπαλόνια και πάπιες γενικά πάνε παντού, αλλά καταστρέφονται από ένα και μόνο χτύπημα αντιπάλου. Μεγαλύτερα μπαλόνια είναι πιο ανθεκτικά, μια και χρειάζονται αρκετά χτυπήματα γαι να καταστραφούν, έχουν όμως προβλήματα στα στενά περάσματα. Τέλος, τα μεταλλικά μπαλόνια είναι άτρωτα στις βολές των εχθρών, αλλά παρουσιάζουν ακόμη μεγαλύτερα προβλήματα, εκεί όπου ο χώρος δεν περισσεύει. ΄Οποιο μεταφορικό μέσο και αν χρησιμοποιήσετε όμως, καλά θα κάνετε να ξέρετε ότι είναι όλα ιδιαίτερα ευαίσθητα στις αγκαθωτές επιφάνειες.

Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να κάνουμε και στους κακούς που συναντάτε στο τέλος κάθε level. Κινούμενοι και αυτοί στα πλαίσια του παιχνιδιού, είναι κατά σειράν μια φάλαινα, κάτι που μοιάζει με χταπόδι και εκτοξεύει διάφορα άλλα όντα εναντίον σας, ένα απροσδιορίστου ταυτότητας (θα μπορούσε να ήταν πουλί), που σας πετάει βέλη, και, φυσικά, η φώκια αυτοπροσώπως. Επίσης, το επίπεδο 4 δεν διαθέτει κακό στο τέλος του level, αλλά μια βασανιστική διαδρομή ανάμεσα σε εχθρούς και αγκάθια.

΄Ολοι αυτοί οι εχθροί μπορούν να εξοντωθούν με τον κλασικό τρόπο, δηλαδή με το να τους χτυπάτε με υπομονή, αποφεύγοντας παράλληλα τις βολές τους. Υπάρχουν όμως και εκπλήξεις. Για παράδειγμα, αν πλησιάσετε αρκετά κοντά στη φάλαινα, τότε αυτή θα μπει στον πειρασμό να σας καταπιεί. Δεν ήρθε όμως το τέλος σας, μια και ως γνωστόν οι φάλαινες δεν διαθέτουν πολύ μεγάλο οισοφάγο και, έτσι, θα μείνετε στη στοματική της κοιλότητα, απ' όπου μπορείτε να συνεχίσετε να χτυπάτε τη φάλαινα, αποφεύγοντας τώρα σταγό-

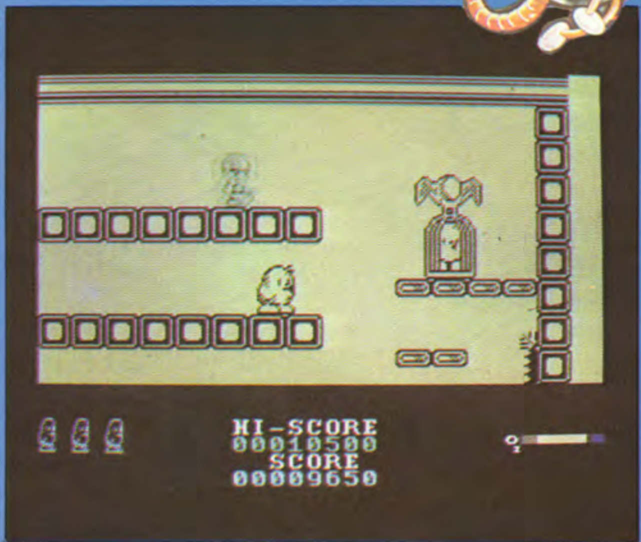




Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ SPECTRUM

Η πλέον αδικημένη έκδοση, όσον αφορά τα γραφικά και τον ήχο, όπως άλλωστε θα περιμένατε. Τα γραφικά είναι βασικά μονόχρωμα, όπως στα περισσότερα παιχνίδια στον εν λόγω υπολογιστή, και τα background graphics περιορίζονται στα απολύτως αναγκαία, δηλαδή στους τοίχους, στις οροφές, στα πατώματα και στο νερό. Φυσικά, υπάρχουν και τα βελάκια. Ο ήχος είναι περιορισμένος στα συνηθισμένα εφέ (πυροβολισμοί, συγκρούσεις κ.ά.).

Το gameplay όμως είναι στα ίδια υψηλά επίπεδα με τις εκδόσεις της Amiga και του ST και αυτό είναι άλλωστε που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει...



SPECIAL REVIEW

νες που πέφτουν από την οροφή! Απίστευτο κι όμως αληθινό... Ανάλογες τεχνικές είναι πιθανό να υπάρχουν και για τους υπόλοιπους μεγάλους κακούς.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε πέντε επίπεδα και κάθε επίπεδο έχει τέσσερις πίστες. Αρχίζετε κάθε παιχνίδι με πέντε ζωές, τις οποίες αν χάσετε, έχετε το δικαίωμα να ξαναρχίσετε από την πρώτη πίστα του τρέχοντος επιπέδου. Δηλαδή, αν έχετε φτάσει στην πίστα 2-3 και χάσετε, τότε θα ξαναρχίσετε από την πίστα 2-1. Αυτό μπορεί να επαναλαμβάνεται όσο δεν σας τελειώνουν τα credits. Αν τελειώσουν και αυτά, τότε πίσω στην αρχή. Πάντως, σας δίνουν αρκετές ευκαιρίες...

Αν υπάρχει ένα πράγμα που θα σας κάνει αμέσως εντύπωση στο "New Zealand Story" είναι τα γραφικά του, τα οποία είναι καταπληκτικά. Όπως είπαμε και στην αρχή, είτε βλέπετε την έκδοσή της Amiga είτε το coin-op, είναι το ίδιο πράγμα. Τα sprites έχουν μεταφερθεί ως την τελευταία τους λεπτομέρεια, μέχρι τα γυαλιά ηλίου κάποιων κακών και τα μάτια του κίβι που κοιτάνε προς τα πάνω, όταν επιχειρεί άλματα. Παρεμπιπτόντως, δεν φταίει η Ocean που το κίβι μοιάζει με καναρίνι. Απλά, έτσι το κληρονόμησε από το coin-op. Το animation, εξ άλλου, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ποτέ. Αρκετά frames για κάθε χαρακτήρα και με ιδιαίτερη προσοχή στον κεντρικό χαρακτήρα, τον Joey, το animation του οποίου είναι γεμάτο από όμορφες λεπτομέρειες. Πρέπει μόνο να τον δείτε να κουνάει τα πόδια του μπρος-πίσω όταν κρέμεται από μπαλόνι, ή να χτυπάει μ' αυτά το νερό όταν θέλει να κολυμπήσει προς τα πάνω, ή να δείτε τις σπασμωδικές κινήσεις του όταν ο αέρας που του έχει απομείνει είναι ελάχιστος.

Αλλά και τα background graphics δεν θα μπορούσαν να πάνε πίσω. Και αυτά είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με πάρα πολλά χρώματα, προσεκτικά όμως επιλεγμένα ώστε να μην γίνεται η όλη εικόνα αντιαισθητική, και πάρα πολλή ποικιλία. Είναι γενικά δύσκολο να δείτε τα ίδια background graphics σε διαφορετικά levels. Εκτός των άλλων, τα background graphics διαθέτουν και αρκετή δόση από χιούμορ. Σε μια περίπτωση θα δείτε ζωγραφισμένο με σπρέι στον τοίχο ένα από τα άλλα κίβι να κλαίει φωνάζοντας "HELP ME!", ενώ πιο κάτω θα δείτε σκιτσάκια των κακών στους τοίχους. Τέλος, για κάποιο ανεξήγητο λόγο, οι κακοί έχουν γεμίσει τα background graphics των πρώτων επιπέδων με βελάκια, τα οποία σας δείχνουν τη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσετε, για να φτάσετε στους φυλακισμένου ; σας συντρόφους. Πληροφορίες ότι κάποια από αυτά είναι παραπλανητικά ελέγχονται ως ανακριβείς, ενώ στο πέμπτο επίπεδο, τα βελάκια εξαφανίζονται εντελώς.

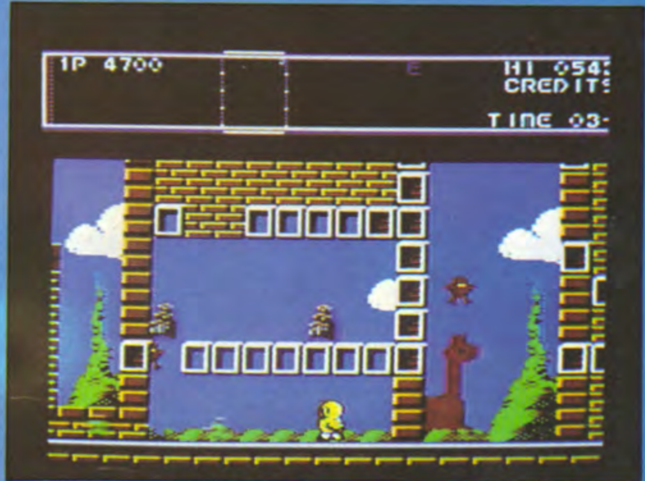
Μήπως όμως το "New Zealand Story" ανήκει στα παιχνίδια με υπέροχα γραφικά και απαίσιο gameplay; Ευτυχώς, η απάντηση είναι όχι. Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ καλό. Αν τα γραφικά θα τραβήξουν την προσοχή σας, το



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ COMMODORE

Η έκδοση του Commodore είναι ελαφρώς πιο αδικημένη από τις δύο προηγούμενες, τόσο στο θέμα των γραφικών, όσο και στο θέμα του ήχου.

Πιο συγκεκριμένα, τα background graphics είναι πιο φτωχά, αλλά ακόμη κάνουν πολύ καλά τη δουλειά τους, και τα sprites λίγο πιο χοντροκομμένα. Ο ήχος συναγωνίζεται αυτόν της έκδοσης του ST, ενώ, τέλος, το gameplay είναι σχετικά πιο δύσκολο από αυτό των άλλων εκδόσεων. Οι διαφορές αυτές πάντως δεν μεταβάλλουν σε τίποτε τη γενική εικόνα του παιχνιδιού, που είναι και εδώ πολύ καλή...

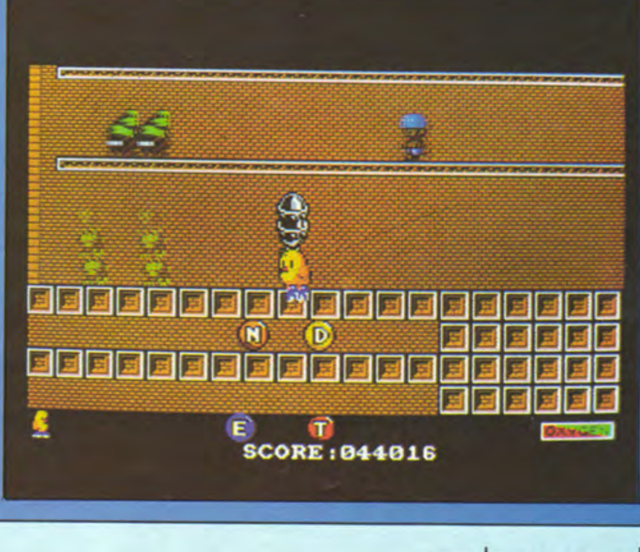


Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Όπως έχουμε γράψει και πιο πάνω, η έκδοση για Amiga είναι ολόιδια με το coin-op. Τόσο τα γραφικά, όσο ο ήχος και το gameplay είναι πάρα πολύ καλά. Το scrolling της οθόνης είναι πολύ ομαλό, χωρίς κανένα πρόβλημα.

Τα εφέ είναι, όπως ίσως θα περιμένατε, καλύτερα από οποιαδήποτε άλλη έκδοση και είναι αυτά που δίνουν σ' αυτή την έκδοση ένα ελαφρό προβάδισμα, έναντι της έκδοσης για ST.

Το "New Zealand Story" είναι ένα από τα καλύτερα conversions που έχουν γίνει για το μηχάνημα και θα πρέπει να βρίσκεται στη συλλογή σας.



SPECIAL REVIEW

gameplay είναι αυτό που θα σας καθηλώσει πάνω στο joystick. Η δυσκολία του παιχνιδιού συναντιέται εκεί ακριβώς που πρέπει: εύκολα αρχίζετε, δύσκολα προχωράτε. Από τα παιχνίδι που σας κάνουν να θέλετε να παίξετε άλλο ένα, για να δείτε τι σας περιμένει λίγο πιο κάτω, ή για να βρείτε πως περνάτε κάποιο δύσκολο σημείο. Και πάλι μπράβο στην Ocean.

Τέλος, ο ήχος, δεν θα μπορούσε να υστερεί σ' ένα τέτοιο παιχνίδι. Πολλά εντυπωσιακά εφέ μέσα στο παιχνίδι, όπως οι εκρήξεις βομβών και τα χαρούμενα «τσιπ-τσιπ» του κίβι που κερδίζει την ελευθερία του όταν του ανοίγετε το κλουβί, καθώς επίσης και πολύ όμορφη μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία ταιριάζει στην ατμόσφαιρά του.

Κλείνοντας, θα πούμε για άλλη μια φορά ότι έχουμε εντυπωσιαστεί από το "New Zealand Story". Ένα από τα πιο παράξενα και πιο διασκεδαστικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Ευτυχώς κυκλοφορεί σε όλα τα formats (Amiga, ST, Spectrum, Amstrad, Commodore) και, έτσι, μπορείτε όλοι να το προσθέσετε στη συλλογή σας. Γιατί πραγματικά αξίζει τον κόπο...

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI

Περιγράφοντας την έκδοση για Amiga, έχουμε ουσιαστικά περιγράψει και την έκδοση για ST.

Η μόνη εμφανής διαφορά της έκδοσης του Atari με αυτή της Amiga είναι στα ηχητικά εφέ, τα οποία είναι κατά τι φτωχότερα στον ST. Όσον αφορά τα γραφικά και το gameplay, αυτά βρίσκονται σε πολύ υψηλά επίπεδα και, όπως και στην Amiga, έτσι και εδώ, το conversion είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει στον ST και είναι ένα απαραίτητο κομμάτι στη συλλογή κάθε gamer.



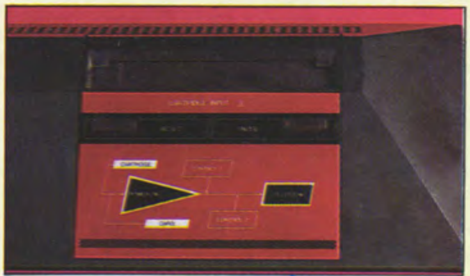


SEGA MASTER SYSTEM

Τώρα και στην Ελλάδα!



Συνεχής σύνδεση με κοινή τηλεόραση, χωρίς να αποσυνδέεται η κεραία



Ενσωματωμένος πίνακας λειτουργιών, με ενδεικτικά LED λειτουργίας και ξεχωριστά πλήκτρα για PAUSE και RESET





Υποδοχή για σύνδεση με έγχρωμο ή ασπρόμαυρο monitor



Δεύτερη υποδοχή για κάρτες παιχνιδιών (ROM cards) νέας τεχνολογίας

Υποδοχή για standard cartridges





Δύο υποδοχές για όλη τη σειρά χειριστηρίων και περιφερειακών της SEGA

Η Sega Master System έχει:

* 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη
* 256 έγχρωμα sprites!
* 3 κανάλια ήχου + 1 κανάλι για ηχητικά εφέ
* Δυνατότητα για μελλοντκές επεκτάσεις και σύνδεση πολλών παικτών ταυτόχρονα για mulitplayer παιχνίδια
* Πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως light gun, 3D glasses, διακόπτη γρήγορου fire κ.λπ.

Μερικά από τα παιχνίδια της Sega:

- Altered Beast
- Wonder Boy
- Shinobi
- R-Type
- Out Run
- Double Dragon
- Rambo III
- Space Harrier

ΜΑΖΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ ΤΟ HANG-ON!!

Διάθεση:

OMNI SHOP Σουλτάνη 17 (κάθετος Στουρνάρα) τηλ. 3601761

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

* SPECTRUM *

1	(1)	•	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
2	(3)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(2)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4	(5)	↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
5	(4)	↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
6	(6)	•	**SKWEEK** (LORICIELS)
7	(9)	↑	**POWERPLAY** (ARKANA)
8	(10)	↑	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
9	(7)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
10	(8)	↓	**TETRIS** (MIRRORSOFT)

* ATARI ST/ AMIGA*

1	(-)	*	**KICK OFF** (ANCO)
2	(2)	•	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
3	(1)	↓	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
4	(7)	↑	**PURPLE SATURN DAY** (EXXOS)
5	(6)	↑	**LOMBARD RALLY** (MANDARIN SOFTWARE)
6	(9)	↑	**NIGHT HUNTER** (UBI - SOFT)
7	(5)	↓	**DEFENDER OF THE CROWN** (CINEMAWARE)
8	(-)	*	**SKWEEK** (LORICIELS)
9	(8)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
10	(3)	↓	**SUPER HANG - ON** (ELECTRIC DREAMS)

Το μήνα αυτό, οι Amstrad users έκαναν ό,τι ήθελαν, γιατί είχαν στείλει τα περισσότερα κουπόνια. Περιμένετε τον άλλο μήνα, να καλύψετε τη διαφορά.

*** TOP 20 ***

1	(7)	↑	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
2	(1)	↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3)	•	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(2)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(5)	•	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
6	(10)	↑	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
7	(16)	↑	**DRAGON NINJA** (IMAGINE)
8	(18)	↑	**MATCH DAY 2** (OCEAN)
9	(11)	↑	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
10	(6)	↓	**TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)
11	(15)	↑	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
12	(4)	↓	**RENEGADE** (IMAGINE)
13	(17)	↑	**A 320** (LORICIELS)
14	(-)	•	**SKWEEK** (LORICIELS)
15	(-)	•	**KICK OFF** (ANCO)
16	(13)	↑	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
17	(20)	↑	**LOMBARD RALLY**(MANDARIN)
18	(-)		**DOUBLE DRAGON** (MELBOURNE HOUSE)
19	(14)	↓	**4x4 OFF ROAD RACING**
20	(12)	↓	**SAVAGE** (FIREBIRD)



* COMMODORE *

1	(2)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(1)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
3	(4)	↑	**D.T.'s OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
4	(5)	↑	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
5	(-)	*	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
6	(8)	↑	**POWERPLAY** (ARKANA)
7	(10)	↑	**RENEGADE III** (OCEAN/IMAGINE)
8	(6)	↓	**PACLAND** (GRANDSLAM)
9	(3)	↓	**IKARI WARRIORS** (ELITE)
10	(9)	↓	**BATMAN** (OCEAN)

* AMSTRAD *

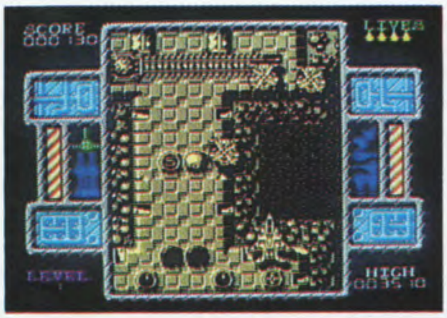
1	(4)	↑	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
2	(1)	↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(2)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4	(5)	↑	**MATCH DAY II** (OCEAN)
5	(-)	*	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
6	(6)	•	**MATA HARI** (LORICIELS)
7	(10)	↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
8	(-)	*	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
9	(-)	*	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
10	(8)	↓	**A 320** (LORICIELS)

(•): Σταθερό (↑): Άνοδος
(↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
• Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.



Δ. ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ - Λ. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ IBM
Personal Computers & Compatibles
COMPUTER MARKET
Χαραυγιακό
έχουν τα
ΟΙ ΜΕΓΑΛΟΙ ΣΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ
Συνοδεύεται από τη Δισκέτα Προγράμματος
• 18 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΟΡΩΝ
• ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ
• ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΔΕΛΤΙΑ ΤΟΥ ΟΠΑΠ
• ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
COMPUPRESS
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΥΝΤΟΜΑ

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ



TOMCAT

Άλλο ένα κατακόρυφα scrolling shoot'em up, που όμως σας προσφέρει κάτι ξεχωριστό: δεν βλέπετε τις εχθρικές σφαίρες. Θα μπορούσε να θεωρηθεί πρόκληση για τον καλό παίχτη, αλλά είναι μάλλον εκνευριστικό. Κρίμα, γιατί στους άλλους τομείς τα καταφέρνει αρκετά καλά...

Γραφικά	7.8
Ήχος	6.6
Ευκολία Χειρισμού	4.2
Γενικά	5.0

STORMLORD



Οδηγήστε τον ήρωά σας, ώστε να μαζέψει όλες τις μικρές νεράιδες και μετά να φύγει για την επόμενη πίστα. Όμορφο scrolling arcade - adventure από τη Hewson, το οποίο δυστυχώς περιέχει το στοιχείο του «θανάσιμου λάθους» (το λάθος δηλαδή που συνεπάγεται game over).

Γραφικά	8.8
Ήχος	8.6
Ευκολία Χειρισμού	8.5
Γενικά	8.6

BESTIAL

Το Bestial είναι ένα εξαιρετικά πρωτότυπο παιχνίδι, που συνίσταται στο: «μαζέψτε κάποια αντικείμενα - φτάστε στο μεγάλο κακό στο τέλος του level και σκοτώστε τον, ενώ ταυτόχρονα προσέξτε να μη σας σκοτώσουν». Αν και λίγο συνηθισμένο βέβαια, είναι καλά φτιαγμένο και θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας...

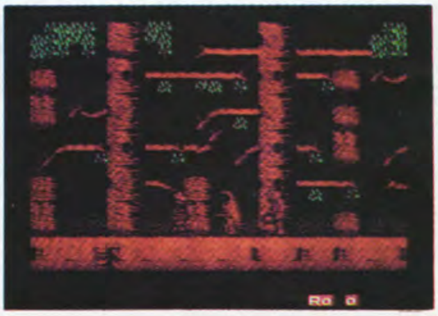
Γραφικά	6.9
Ήχος	7.3
Ευκολία Χειρισμού	7.4
Γενικά	7.2



DEATH STALKER

Μια διπλή έκπληξη από τους Code Masters. Πρώτον, ο τίτλος δεν έχει τη λέξη "Simulator". Δεύτερον, η ποιότητα του παιχνιδιού είναι πολύ κακή. Πρόκειται για ένα arcade-adventure με άσχημα γραφικά, εύκολους γρίφους και κακό gameplay.

Μείνετε αρκετά μακριά του.



Γραφικά	4.3
Ήχος	5.1
Ευκολία Χειρισμού	4.2
Γενικά	4.5

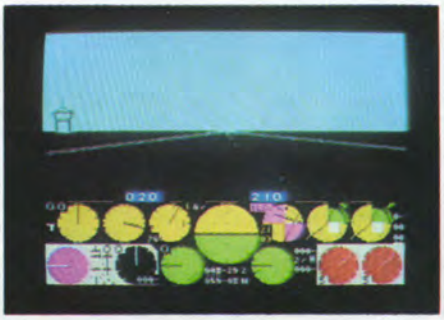


STAR FORCE

Ένας γνήσιος απόγονος του Lightforce: κατακόρυφα scrolling shoot'em up με γρήγορους εχθρούς, πολλά χρώματα και πολύ καλό gameplay. Οι φίλοι των shoot'em ups, και ειδικά όσοι αγάπησαν το Lightforce, θα το αγαπήσουν και αυτό.

Γραφικά	8.5
Ήχος	8.7
Ευκολία Χειρισμού	8.5
Γενικά	8.6

LIGHTNING SIMULATOR

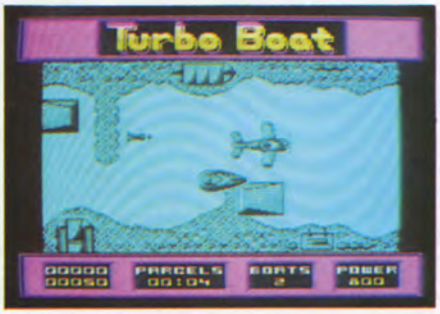


Άλλο ένα flight simulation. Διαθέτει όλα τα κλασικά options, είναι όμως - θα λέγαμε - της «παλιάς γενιάς» και έτσι δεν θα μπορούσε να συναγωνιστεί τα «νέας γενιάς», π.χ. το Carrier Command, αν και έχει κάποια θετικά στοιχεία, όπως π.χ. το ότι σας δείχνει στιγμιότυπα της πτήσης, μετά την καταστροφή (όταν πέσετε). Μόνο για τους φανατικούς.

Γραφικά	5.0
Ήχος	6.2
Ευκολία Χειρισμού	5.2
Γενικά	5.5



ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ



TURBO BOAT

Η Firebird έχει επανειλημμένα αποδείξει ότι είναι ικανή για το καλύτερο και το χειρότερο. Η περίπτωση του Turbo boat κατατάσσεται εύκολα στη δεύτερη κατηγορία. Ένα απλό πέρα-δώθε με τη βάρκα, για συλλογή κιβωτίων, δεν είναι καθόλου ικανοποιητικό παιχνίδι.

Γραφικά	3.7
Ήχος	4.1
Ευκολία Χειρισμού	4.5
Γενικά	3.8



REPTONMANIA

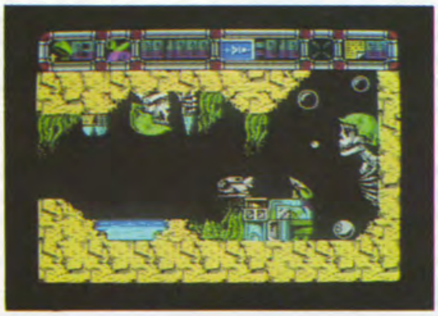
Πάμε πάλι πίσω στον καιρό του Boulderdash. Το γνωστό παιχνίδι του BBC μεταφέρθηκε με αρκετή επιτυχία στους άλλους 8bit υπολογιστές. Τώρα, ποιός θα παίξει τέτοιου τύπου παιχνίδια το '89, αυτό είναι άλλη ιστορία... Αν πάντως έχετε νοσταλγικές τάσεις, τότε ίσως σας ενδιαφέρει...

Γραφικά	7.9
Ήχος	6.3
Ευκολία Χειρισμού	7.1
Γενικά	7.3

TASKFORCE

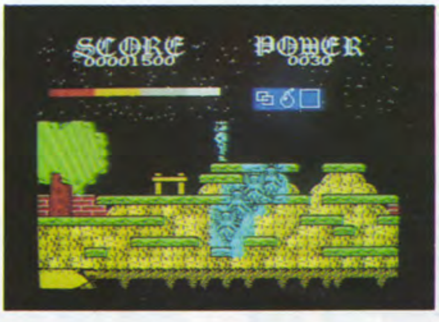
Ένα παιχνίδι που θυμίζει το Cybernoid σε λίγο πιο adventure στυλ. Αρκετή ποικιλία στα γραφικά, που είναι καλοσχεδιασμένα, καλός ήχος, αλλά χάνει κάπου στο gameplay. Υπάρχει και ένα sub-game, όπου πρέπει να λύσετε τη σπαζοκεφαλιά «πύργοι του Ανόι».

Γραφικά	7.9
Ήχος	7.5
Ευκολία Χειρισμού	7.0
Γενικά	7.4



SUPER DRAGON SLAYER

Δεύτερο απαράδεκτο πρόγραμμα από τους Code Masters γι' αυτό το μήνα. Απότομο scrolling, κακοσχεδιασμένα sprites και background graphics, μετριότατοι ήχοι και απαίσιο gameplay. Δεν νομίζω ότι υπάρχει λόγος να πούμε τίποτε άλλο...



Γραφικά	3.1
Ήχος	3.5
Ευκολία Χειρισμού	3.2
Γενικά	3.0



SUBWAY VIGILANTE

Βάλτε μια δόση γραφικά από το Renegade, λίγα sprites από το Vigilante και κάποιες κινήσεις από το Renegade III, και έχετε το Subway Vigilante. Θέμα πρωτοτυπίας, φυσικά, δεν τίθεται και, δυστυχώς, το gameplay δεν είναι ιδιαίτερα καλό...

Γραφικά	6.8
Ήχος	5.3
Ευκολία Χειρισμού	4.7
Γενικά	5.1

BLUE THUNDER

Και τελειώνουμε με το απαραίτητο re-release της στήλης. Οδηγήστε το ελικόπτερό σας πάνω από τη θάλασσα και άλλες περιοχές, αποφεύγοντας τα εχθρικά βλήματα και καταστρέφοντας τις εχθρικές εγκαταστάσεις. Σήμερα δείχνει πολύ απλό, αλλά παίζεται ακόμη...



Γραφικά	5.9
Ήχος	6.0
Ευκολία Χειρισμού	6.3
Γενικά	6.0

Κάθε

Κυριακή και 13;

Πολύ πιθανό!!! Αλλά μόνο με το HITPACK 13 (v2.2). Το πρόγραμμα για Amstrad 6128 από τον ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

ΣΥΝΕΤΡΙΨΕ ΟΛΑ ΤΑ ΡΕΚΟΡ ΦΘΗΝΙΑΣ

ΜΟΝΟ 7.000 δρχ.





Δύο βιβλία και μια δισκέτα με το πρόγραμμα.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.
- Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης.
- Παραγώγιση σε 13 ομίλους.
- Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.
- Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.
- Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.
- Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.
- 200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- 15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.
- Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).
- Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.
- Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.
- Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.
- Εκτύπωση σε δελτίο.
- Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.
- Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.

Αν έχετε την αυθεντική δισκέτα V2.1 μπορείτε τώρα να την αλλάξετε με τη νέα δισκέτα V2.2 πληρώνοντας μόνο τη διαφορά.

Αγοράζοντας το HITPACK 13 βγαίνετε οπωσδήποτε κερδισμένος. Συμπληρώστε, λοιπόν, το ακόλουθο κουπόνι ή τηλεφωνήστε στο **(01) 9238.672-5** για παραγγελίες ή περισσότερες πληροφορίες.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΟΥ HITPACK 13

Προς: COMPUPRESS A.E., Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το HITPACK 13 (2 βιβλία + 1 δισκέτα). Στέλνω ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 7.000 δρχ.

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. .... ΑΦΜ ....

ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

ADVENTURE

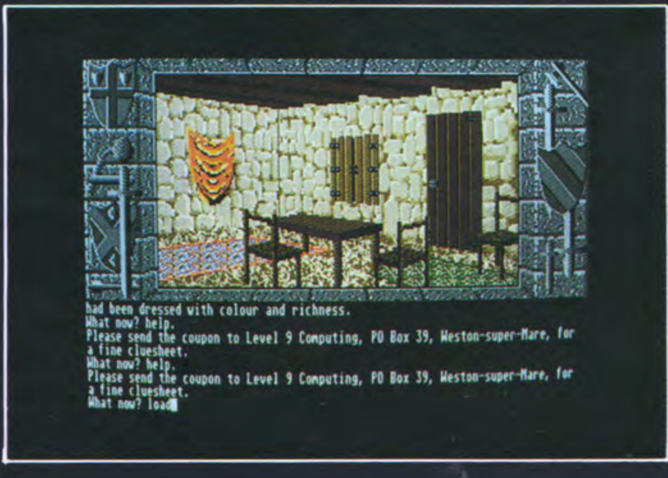
Τα πρώτα adventures που κυκλοφόρησαν είχαν σαν βάση του σεναρίου τους, αλλά και των γρίφων τους, την αναζήτηση ενός ή και περισσότερων θησαυρών. Στην πορεία, τα σενάριά τους εμπλουτίστηκαν με νέα στοιχεία όπως: αστυνομικές ίντριγκες, διαστημικές περιπέτειες, ιστορίες τρόμου κ.ά. Οι περισσότερες όμως περιπέτειες εξακολουθούν να έχουν σαν βάση του σεναρίου τους το κυνήγι κάποιου θησαυρού και αυτό γιατί ίσως παραμένει ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά είδη της περιπέτειας. Τι μπορεί να προκύψει όμως, όταν μια εταιρία κατορθώσει να συνδυάσει την πλοκή ενός adventure μ' ένα πραγματικό, σύγχρονο κυνήγι για την αναζήτηση ενός δισκοπότηρου αξίας 5.000 αγγλικών λιρών; Ε!, τότε έχουμε ένα περίφημο adventure, το Lancelot, και ένα πανέξυπνο διαγωνισμό με πολύ - πολύ μυστήριο και αναζήτηση.

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Η ιδέα του να συνοδεύεται η λύση ενός adventure με ένα χρηματικό έπαθλο δεν είναι καινούργια. Ουσιαστικά ξεκίνησε με το Pimania της Automata, η λύση του οποίου συνοδευόταν από μια απομίμηση του Golden Sundial of Pi αξίας 6.000 λιρών. Χρειάστηκαν να περάσουν τρία χρόνια, ώσπου δύο φίλες από το Yorkshire να κερδίσουν το έπαθλο. Ακολούθησε το 1982 η πρωτοεμφανιζόμενη Incentive Software με μια εξαιρετική τριλογία, τα Mountain of Ket, Temple of Vran, Final Mission. Το έπαθλο ήταν ένα video, αξίας τότε 500 λιρών, το οποίο κέρδισε ο Tom Frost, ανακηρυσσόμενος, ταυτόχρονα, ο adventurer της χρονιάς. Ο ίδιος λίγο αργότερα δημιούργησε την Tartan Software. Μετά ήρθε το εκπληκτικό έπαθλο των 25.000 αγγλικών λιρών (περίπου 7.500.000 δρχ.) που συνόδευσε το περιβόητο Eureka της Domark. Λίγο πριν εκπνεύσει το όριο των δεκαοχτώ μηνών, ένας δεκαπεντάχρονος, ο Matthrew Woodely κατόρθωσε να λύσει το μυστήριο των περιβόητων γρίφων του και να κερδίσει το έπαθλο. Και ενώ τα πράγματα έδειχναν να έχουν ηρεμήσει, ήρθε η Level 9 σε συνεργασία με τη Lancelot, με ένα πανέξυπνο διαγωνισμό, ο οποίος είχε σαν έπαθλο μια απομίμηση του θρυλικού Αγίου δισκοπότηρου, αξίας 1.500.000 δρχ. περίπου. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά αυτό το διαγωνισμό.

Στο πρώτο μέρος και σε διάστημα 4 μηνών έγιναν τέσσερις μικροδιαγωνισμοί. Στη διάρκεια του καθενός έπαιρνε κάποιος τηλέφωνο την εταιρία, η οποία σου έδινε μια ένδειξη για το τι περίπου έπρεπε να ψάξεις. Οι τέσσερις αυτές ενδείξεις είχαν σχέση με τις λέξεις που εμφανίζονται με κεφαλαία γράμματα στην εξέλιξη της περιπέτειας. Έπρεπε λοιπόν όχι μόνο να έχεις λύσει το adventure, αλλά και να έχεις εντοπίσει όλες τις λέξεις που υπήρχαν με κεφαλαία γράμματα. Όσοι κατόρθωναν να λύσουν σωστά αυτούς τους τέσσερις συνεχόμενους μίνι-διαγωνισμούς θα έπαιρναν μέρος στα τελικά. Το πόσο δύσκολο ήταν αυτό το στάδιο φαίνεται από το γεγονός ότι μόνο 36 κατόρθωσαν να απαντήσουν σωστά στους διαβολικούς πραγματικά γρίφους της εταιρίας. Στους 36 νικητές η εταιρία έδωσε μια λίστα από 19 ερωτήσεις - γρίφους. Καθένας γρίφος είχε σαν απάντηση μια λέξη. Αφού πρόσθετες την αξία των γραμμάτων της λέξης (A=1, B=2, C=3 κ.λπ.) έπαιρνες έναν αριθμό, οπωσδήποτε μικρότερο του εννιά. Η σωστή απάντηση των γρίφων προϋπέθετε άριστη γνώση του θρύλου του βασιλιά Αρθούρου, αλλά και των εκδόσεων του πρωτότυπου. Όλες οι σωστές απαντήσεις μαζί σχημάτιζαν έναν αριθμό, ο οποίος παρέπεμπε στο χάρτη της Αγγλίας! Νικητής ο John Sweeeney που, αφού έλυσε σωστά τους 16 από τους 19 γρίφους, πήρε το νούμερο ST 6600x7. Βρισκόταν έξω από την απαραίτητη περίμετρο, αλλά διέθετε αρκετή φαντασία, ώστε να βρει ό,τι το νούμερο ST 660017 ανταποκρινόταν στο Dorset, όπου υπάρχει το Cerne Abbas Giant, τοπο-





"LANCELOT"

ή τα όρια ανάμεσα στο μύθο και στην αναζήτηση ενός θησαυρού αξίας 1.500.000 δρχ.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Level 9
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Spectrum 48K/+2/+3, Commodore 64/128, Amiga, Atari ST, Mac, Mac+, Amstrad tape/6128, IBM και IBM συμβατά, BBC, Apple II
Τύπος: graphic adventure

θεσία πλήρως ανταποκρινόμενη στα στοιχεία του διαγωνισμού. Έτσι κατόρθωσε μόνο μέσα σε μια εβδομάδα, όσο ακριβώς χρειάστηκε και ο Pete Austin να σχεδιάσει αυτό το διαγωνισμό, να εντοπίσει το σωστό μέρος και να κερδίσει το έπαθλο. Του αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια γιατί κατόρθωσε να λύσει τους πολύ δύσκολους γρίφους και ειδικά τον πιο κρίσιμο, το δεκατοένατο, ο οποίος απαιτούσε εκπληκτική γνώση του θρύλου του βασιλιά Αρθούρου. Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά και την περιπέτειά μας, το Lancelot.

ΣΕΝΑΡΙΟ

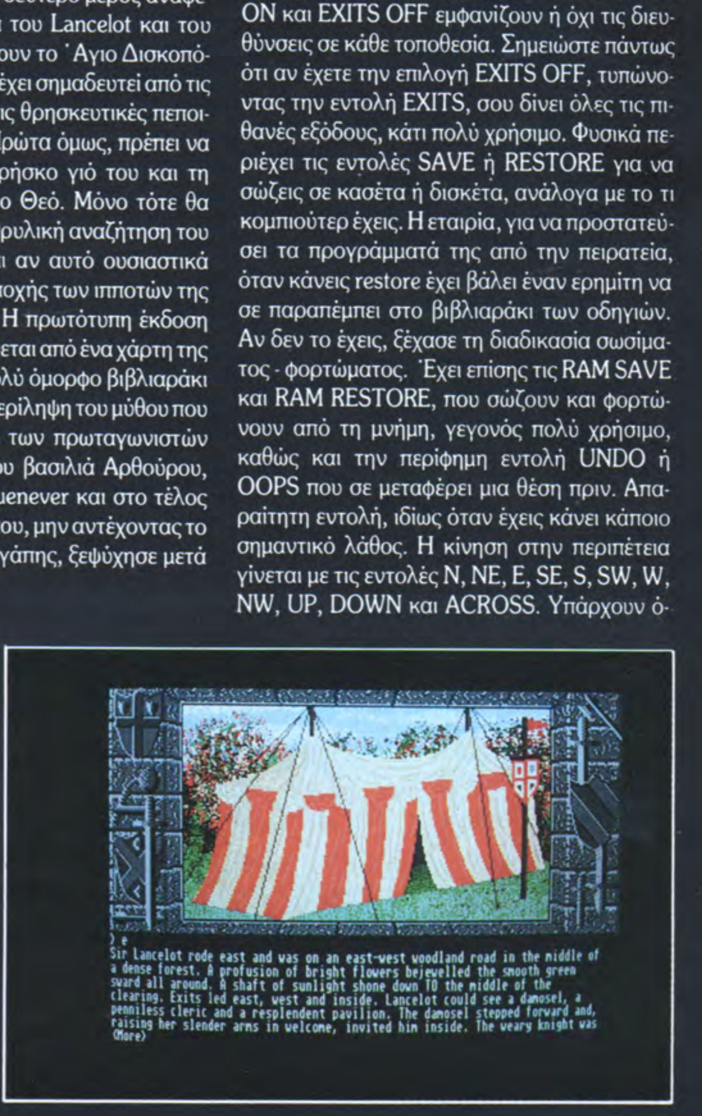
Το Lancelot είναι βασισμένο στο Le Morte D' Arthur του Sir Thomas Malory. Το βιβλίο εκδόθηκε αυτό το William Caxton το 1485. Αποτελείται από μια συγχώνευση των ιστοριών του Αρθούρου εκείνης της εποχής. Η περιπέτεια αρχικά ήταν σχεδιασμένη για να χωριστεί σε τρία μέρη. Στο πρώτο ο Lancelot πρέπει να βρει το δρόμο για το Camelot και να στεφθεί ιππότης του Αρθούρου. Στο δεύτερο πρέπει να συγκεντρώσει τους ιππότες της Στρογγυλής Τράπεζας και να γίνει ο καλύτερος ιππότης του βασιλείου. Το τρίτο μέρος αφορά την αναζήτηση του Αγίου Δισκοπότηρου μαζί με το γιό του Galahad, είκοσι περίπου χρόνια μετά το τέλος του δεύτερου μέρους. Τελικά, τα μέρη ένα και δύο ενώθηκαν σ' ένα, για την καλύτερη ροή της περιπέτειας.

Έτσι, σ' αυτό, ο Lancelot, αφού μονομαχήσει με το βασιλιά Αρθούρο, θα επισκεφθεί το Camelot. Εδώ θα ερωτευτεί τη βασίλισσα και θα της ορκιστεί αιώνια πίστη. Η αποστολή του θα είναι να ελευθερώσει και να φέρει πίσω τους δεκαέξι ιππότες. Ο δέκατος έβδομος θα είναι ο γιός του Galahad, με μητέρα την πριγκίπισσα Elaine, η οποία κατόρθωσε να τον ξεγελάσει παριστάνοντάς του την αγαπημένη του βασίλισσα. Αφού κατορθώσει να φέρει όλους τους ιππότες πίσω θα πρέπει να ελευθερώσει τη βασίλισσά του από τα δεσμά του μισητού Meliagaunt, που κατόρθωσε να την απαγάγει. Το πρώτο μέρος της ιστορία τελειώνει, όταν η βασίλισσα τον προσκαλεί να περάσουν το βράδυ μαζί στα διαμερίσματά της. Εκεί θα γίνει αντιληπτός και θα πρέπει να ξεφύγει χωρίς να τον πιάσουν, ώστε να σώσει την τιμή της αγαπημένης του βασίλισσας. Το δεύτερο μέρος αναφέρεται στην προσπάθεια του Lancelot και του γιού του Galahad να βρουν το Άγιο Δισκοπότηρο. Είναι η εποχή που έχει σημαδευτεί από τις αλλαγές στα ήθη και στις θρησκευτικές πεποιθήσεις των Άγγλων. Πρώτα όμως, πρέπει να αποδείξει στον πολύ θρήσκο γιό του και τη δικιά του αφοσίωση στο Θεό. Μόνο τότε θα ξεκινήσουν μαζί για τη θρυλική αναζήτηση του Δισκοπότηρου, όσο και αν αυτό ουσιαστικά σημαίνει το τέλος της εποχής των ιπποτών της Στρογγυλής Τραπέζης. Η πρωτότυπη έκδοση της περιπέτειας συνοδεύεται από ένα χάρτη της περιοχής και από ένα πολύ όμορφο βιβλιαράκι δεκαεννιά σελίδων, με περίληψη του μύθου που τελειώνει με το θάνατο των πρωταγωνιστών της ιστορίας. Πρώτα του βασιλιά Αρθούρου, μετά της βασίλισσας Guenever και στο τέλος του ίδιου του Lancelot, που, μην αντέχοντας το χαμό της μεγάλης του αγάπης, ξεψύχησε μετά από έξι βδομάδες.

ΕΝΤΟΛΕΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Κατ' αρχήν έχουμε μια σειρά εντολών, που έχουν σχέση με το σύστημα που χρησιμοποιεί πια η Level 9 στις περιπέτειές της. Η εντολή WORDS μετατρέπει το adventure σε text, ενώ η εντολή PICTURES επαναφέρει τα γραφικά. Είναι η απάντηση της εταιρίας στη μόνιμη διαμάχη των πιστών του είδους, αφήνοντας στον καθένα να διαλέξει ό,τι είδος προτιμά. Η εντολή VERBOSE δίνει πλήρη περιγραφή της τοποθεσίας, ενώ η εντολή BRIEF αναφέρει μόνο το όνομα του κάθε μέρους. Οι εντολές EXITS ON και EXITS OFF εμφανίζουν ή όχι τις διευθύνσεις σε κάθε τοποθεσία. Σημειώστε πάντως ότι αν έχετε την επιλογή EXITS OFF, τυπώνοντας την εντολή EXITS, σου δίνει όλες τις πιθανές εξόδους, κάτι πολύ χρήσιμο. Φυσικά περιέχει τις εντολές SAVE ή RESTORE για να σώζεις σε κασέτα ή δισκέτα, ανάλογα με το τι κομπιούτερ έχεις. Η εταιρία, για να προστατεύσει τα προγράμματά της από την πειρατεία, όταν κάνεις restore έχει βάλει έναν ερημίτη να σε παραπέμπει στο βιβλιαράκι των οδηγιών. Αν δεν το έχεις, ξέχασε τη διαδικασία σωσίματος - φορτώματος. Έχει επίσης τις RAM SAVE και RAM RESTORE, που σώζουν και φορτώνουν από τη μνήμη, γεγονός πολύ χρήσιμο, καθώς και την περίφημη εντολή UNDO ή OOPS που σε μεταφέρει μια θέση πριν. Απαραίτητη εντολή, ιδίως όταν έχεις κάνει κάποιο σημαντικό λάθος. Η κίνηση στην περιπέτεια γίνεται με τις εντολές N, NE, E, SE, S, SW, W, NW, UP, DOWN και ACROSS. Υπάρχουν ό-





ADVENTURE

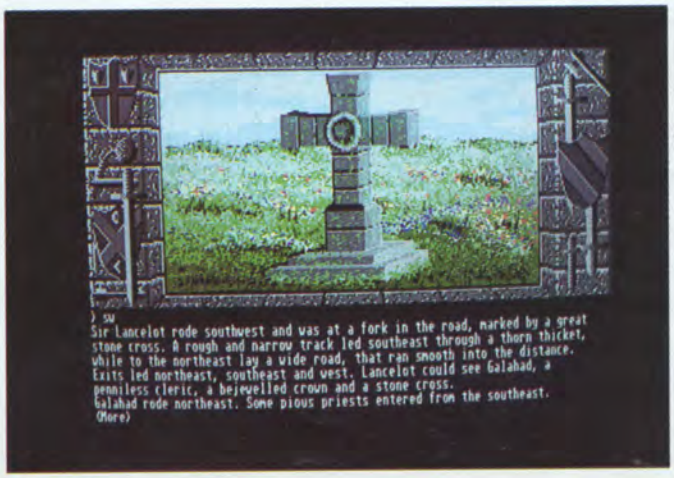
μως και οι πολύτιμες εντολές GO και RUN που σε πάνε σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία ή και σε ένα χαρακτήρα. π.χ. GO TO MERLIN ή RUN TO MERLIN. Η διαφορά τους είναι ότι η πρώτη σε οδηγεί βήμα - βήμα, ενώ η δεύτερη κατευθείαν. Επίσης υπάρχουν οι εντολές FIND και FOLLOW, π.χ. FIND CAMELOT ή FOLLOW GALAMAP, οι οποίες διευκολύνουν πάρα πολύ το χρήστη στην προσπάθειά του να ολοκληρώσει την περιπέτεια. Υπάρχει η δυνατότητα πολύπλοκων εντολών, όπως: GALAHAD, GO, SOUTH, GET SHIELD, OPEN TOMB, KILL FIEND, THEN FIND ME AND FOLLOW ME. Είναι πια γνωστό ότι η εταιρία βασίζει τους γρίφους της στη συνδυασμένη δράση διαφόρων χαρακτήρων, αφού φυσικά τους πεις τι να κάνουν. Η συνομιλία γίνεται με την εντολή: όνομα, δράση π.χ. KNIGHT, GO NORTH, BLOW HORN. Εδώ δίνεις την εντολή στον ιππότη που σ' ακολουθεί να πάει βόρεια, χωρίς εσένα, και να φυσήξει το κέρατο. Φυσικά χρησιμοποιεί τις εντολές GET ALL ή DROP EVERYTHING. Τέλος, σημειώστε ότι το πρόγραμμα κάνει μια σημαντική χρήση της εντολής WAIT, ιδίως όταν πρόκειται για συνδυασμό δράσης χαρακτήρων π.χ. σ' έναν από τους γρίφους είναι απαραίτητη η εντολή KNIGHT, WAIT FOR HORN THEN TURN WINCH. Ο ιππότης θα περιμένει μέχρι να ακούσει το σύνθημά σας και μόνο τότε θα γυρίσει το βίντσι. Ή KNIGHT, WAIT, EAST και μετά GET HARP. Αυτό σημαίνει ότι ο ιππότης θα περιμένει μια κίνηση (μέχρι να τυπωθεί η επόμενη εντολή) και μετά θα έχουμε την ταυτόχρονη δράση του, ενώ εσύ θα παίρνεις την άρπα, αυτός θα σπρώχνει τη βάρκα μακριά. Απαραίτητο γιατί μόνο έτσι ξεπερνάς το εμπόδιο της γοργόνας.

Το λεξιλόγιό του είναι πάρα πολύ πλούσιο και, με στοιχειώδεις γνώσεις της αγγλικής, δεν πρέπει να συναντήσετε κανένα σημαντικό εμπόδιο. Σημειώστε το γεγονός ότι το πρόγραμμα σας ενημερώνει ποιά λέξη δεν καταλαβαίνει, αν αυτό συμβεί. Παρόλα αυτά, ας δούμε ένα μικρό δείγμα από το λεξιλόγιό του: ATTACK, KILL, SLEEP, READ, YES, NO, FOLLOW, FIND, GO, RUN, CLIMB, FREE, THROW, BLOW, GET, DROP, CLOSE, OPEN, WAIT, CUT, ENTER, EMPTY, PUT, LIGHT, PUSH, BREAK, PULL, STAND, TURN, WEAR, KISS, HIT, PRAY, MAKE, LOOK, FILL, EMPTY κ.λπ. Σημειώστε ότι χρειάζεται σωστή χρήση των λέξεων π.χ. STAND ON CAGE ή PUT COALS ON SAILS, ή τέλος PUT SACK UNDER GIANT HEAD.

Τα γραφικά της περιπέτειας έχει επιμεληθεί η τετράδα Joan Lamb, Neil Scrimgeair, Dicken Peeke και Nusarath Jahan. Έχουν κάνει μια συμπαθητική δουλειά, καλύτερη οπωσδήποτε από τον Knight Orc, αλλά όχι στο επίπεδο του Ingridis Back. Πάντως περιέχει μερικά πολύ αξιόλογα γραφικά. Σημειώστε τη στροφή της εταιρίας στην προτίμησή της σε μη digitized γραφικά, όπως π.χ. κάνει η Magnetic Scrolls, αλλά και όπως έκανε και η ίδια στην αρχή. Τώρα υποστηρίζει τα λεγόμενα hand drawn γραφικά και έχει προσλάβει ειδικούς γι' αυτήν τη δουλειά. Τέλος, σημειώστε το «μαγικό ραβδί» που εμφανίζεται στην οθόνη και το οποίο επιτρέπει να έρχονται τα γραφικά σ' όποιο σημείο θέλεις, με μια απλή τοποθέτηση του ραβδιού στο ύψος αυτό και με το αντίστοιχο πάτημα του αριστερού πλήκτρου του mouse.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Εδώ η Level 9 είναι στο στοιχείο της και στο σημείο αυτό είναι που ξεχωρίζει, κατά τη γνώμη μου, απ' όλες τις άλλες εταιρίες που παράγουν adventures. Το να μεταφέρει κάποιος την ατμόσφαιρα ενός θρυλικού έργου στους κομπιούτερς, έστω και αν πρόκειται για adventure, κάθε άλλο παρά εύκολη υπόθεση είναι. Η εταιρία προσπάθησε, ένα χρόνο περίπου το ετοίμαζε, και τελικά όχι απλώς τα κατάφερε αλλά τα κατάφερε θαυμάσια. Φυσικά πρέπει να παίξετε το Lancelot για να μπορέσετε να εκτιμήσετε τη δουλειά αυτή της εταιρίας. Ας δούμε ένα παράδειγμα: Όταν φτάσεις στο Camelot ή επισκεφθείς το βασιλιά Αρθούρο διαβάζεις: «Η βασίλισσα Guenever ίσιωσε τις ζάρες που έκανε το φόρεμά της. Ο βασιλιάς Αρθούρος έχρισε ιππότη το Lancelot και τον διέταξε να μείνει για να δειπνήσουν μαζί. Καθώς κάθησαν στο τραπέζι και άρχισαν να πίνουν, ο Lancelot έριξε μια κλεφτή ματιά στη βασίλισσα. Αληθινά, σκέφθηκε, είναι μια πανέμορφη και μεγαλοπρεπής γυναίκα. Και καθώς οι ώρες κυλούσαν, συνηδειτοποιούσε ότι όλο και πιο πολύ την ερωτευόταν. Κατά στιγμές, οι ματιές τους συναντιόνταν και η βασίλισσα αμέσως τραβούσε το βλέμμα της, όπως ταίριαζε σε μια πραγματική κυρία. Τελικά, με την ψυχή στο στόμα, της ζήτησε την τιμή να τον κάνει υπασπιστή της. Όπως φοβόταν, αυτή αρνήθηκε, με την αιτιολογία ότι δεν μπορούσε να έχει έναν πρωτάρη για υπασπιστή. Για μια στιγμή, ο Lancelot φοβήθηκε ότι θα απέρριπτε την πρότασή του ολοκληρωτικά. Τότε ακριβώς, η βασίλισσα του χαμογέλασε με σημασία και τον πρόσταξε να γυρίσει σ' αυτήν, όταν αποδείξει ότι είναι τόσο ικανός ώστε να αξίζει την τιμή αυτής της θέσης. Ο Lancelot, γεμάτος υπερηφάνεια και χαρά, ορκίστηκε ότι δεν θα αποτύγχανε και ότι θα πήγαινε στην Logris χωρίς καθυστέρηση, για να τιμήσει τη βασίλισσα με γενναίες πράξεις και μάχες ιπποτικά κερδισμένες». Αν σε κάτι προσωπικά ξεχωρίζω και θαυμάζω τη Level 9 είναι γιατί οι περιπέτειές της επιτυγχάνουν μία σύνθεση ατμόσφαιρας - δράσης κυριολεκτικά αψεγάδιαστη. Η δράση της περιπέτειας φυσικά ακολουθεί πιστά το πρωτότυπο βιβλίο του Malory. Ξεκινώντας, κονταρομαχείς με το βασιλιά Αρθούρο και αποδέχεσαι την πρόταση του να τον επισκεφθείς στο Camelot. Αφού κοιμηθείς στου Merlin του μάγου, που θα σε βοηθήσει όποτε χρειαστεί, την άλλη μέρα πρωί-πρωί πας στο Camelot. Και τώρα ξεκινά η μεγάλη περιπέτειά σου. Πρέπει να γλυτώσεις τη Lyonesse από το





Phelot και να ελευθερώσεις τον πρώτο ιππότη, το Red Knight. Μετά πρέπει να πολεμήσεις τους τρομερούς ιππότες, αν θέλεις να γλυτώσεις τον Meliot από την κατάρα μιας μάγισσας! Ύστερα να βρεις το κάστρο Chariot και να ελευθερώσεις τον Camain από τις φυλακές του.

Μετά, αφού κλέψεις την άρπα από τη γοργόνα, να ελευθερώσεις την πριγκίπισσα Ebaine. Εδώ, αφού πολεμήσεις το μοχθηρό ιππότη, θα γεννηθεί και ο γυιός σου Galahad, αφού η πριγκίπισσα σε ξεγελάσει μεταμορφωμένη στη βασίλισσά σου. Να σκοτώσεις το γίγαντα του φυλάει τον Bord de Gannis, να πολεμήσεις τον περιβόητο Turguin και, αποφεύγοντας τις παγίδες του κάστρου του αλλά και τους φρουρούς του, να ελευθερώσεις τους εννιά ιππότες που είναι αιχμάλωτοι στις φυλακές του. Μετά, να σκοτώσεις το σχεδόν αόρατο Garlon και να βρεις το κάστρο του Pellam. Φυσικά, έχεις να πολεμήσεις ακόμη σκληρά, μέχρι να μαζέψεις όλους τους ιππότες και να γίνεις ο υπασπιστής της βασίλισσας. Και τότε πρέπει να σκοτώσεις το φοβερό Melliagaunt, ο οποίος κατόρθωσε να την απαγάγει. Στο δεύτερο μέρος, μόνο αφού αποδείξεις στο γυιό σου Galahad την πίστη σου στο Θεό, θα τον πείσεις να έρθει μαζί σου για να ψάξετε για το Άγιο Δισκοπότηρο. Μη νομίζετε, ότι είναι εύκολο, γιατί θα χρειαστείτε πραγματική πίστη, θάρρος και εξυπνάδα για να το κατορθώσετε.

Ας δούμε όμως και μερικούς γρίφους του. Πώς να κόψεις τα briars; KNIGHT, WAIT, CUT BRIARS, CUT BRIARS και μετά CUT BRIARS, CUT BRIARS. Μόνο έτσι, και οι δύο μαζί θα τα κόψετε. Πώς να σκοτώσεις τον Garlon; Στο μέρος του, CLOSE SHUTTERS, στα σκοτεινά παλεύετε με ίσους όρους, KILL GARLON, ώσπου να το κατορθώσεις, OPEN SHUTTERS. Πώς να ελευθερώσεις τους εννιά ιππότες από τη φυλακή του Turquin. Έξω από το κάστρο του KILL TURQUIN και μόλις πληγωμένος μπει μέσα, IN, έχοντας τον Gawain και τον Red Knight μαζί σου. Εδώ, GAWAIN, WAIT, IN, BREAK CROSSBOW, WAIT και αμέσως STAND ON PLANKS, WAIT. Τώρα N, NO,N,N. Εδώ τύπωσε KNIGHT, WAIT FOR HORN THEN TURN WINCH. Τώρα PULL LEVER και STAND ON CAGE. Αμέσως TURN WINCH. Κάτω ζήτησε διαδοχικά και από τους εννιά ιππότες να σε ακολουθήσουν π.χ. LIONEL, FOLLOW ME κ.λπ. Αφού το πράξουν και οι εννιά, τότε BLOW HORN. Τώρα από πάνω ο Red Knight θα γυρίσει τον τροχό και θα ανεβείτε όλοι πάνω. Πώς θα δραπετεύσεις από τη φυλακή του κάστρου Chariot; Τύπωσε WAIT FOR MORGAN, WAIT, GET WINE, WAIT, NO, WAIT FOR MAIDEN, GIVE WINE TO MAIDEN, W. Τώρα πήγαινε βόρεια για να βρεις τον Gawain. Ας δούμε όμως και τον πιο δύσκολο γρίφο του adventure, στο τέλος του 2ου μέρους. Έχοντας γεμίσει το cup με νερό και το chalice με άμμο, τύπωσε:
CIVE CUP TO BORDS. GIVE CHALICE TO PERCIVAL. GIVE HORN TO GALAHAD. BORS. WAIT 3, THROW CUP (to fire spirit). PERCINAL, WAIT 2, THROW CHALICE (to water spirit). GALAHAD, WAIT, BLOW HORN (to sand spirjt). GET KEY. Με την ταυτόχρονη τώρα κίνηση και των τεσσάρων σας, κατορθώνεις να πάρεις το κλειδί, αφού εξοντώσεις σταδιακά τα fire, water και sand spirit. Τώρα απλά UNLOCK DOOR και πήγαινε EAST ώσπου να φτάσεις στο δωμάτιο με το HOLY GRAIL.

Προσωπικά εκτιμώ το Lancelot σαν το πιο «πραγματικό» adventure που έπαιξα στον Atari τον τελευταίο χρόνο. Με ξαναγύρισε στις παλιές καλές ημέρες των adventures που σιγά -σιγά, κοντεύουν να ξεχαστούν. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	**:10**
ΓΡΑΦΙΚΑ	**:8**
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ	**:10**
ΠΛΟΚΗ	**:10**
ΓΡΙΦΟΙ	**:10**

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στο forest road. **EAST, ATTACK KNIGHT, YES, (+20).** Είναι ο βασιλιάς Αρθούρος και σου λέει να τον επισκεφθείς την άλλη μέρα το πρωΐ. **EAST, EAST, EAST, EAST, (+10), EAST, NORTH, NORTH, WEST, WEST, WEST, IN, UP. (+10).** Συναντάς το Merlin. **MERLIN, HELLO.** Τώρα **NORTH, SLEEP.** Πρέπει να κοιμηθείς εδώ και όχι στο News που σου έχει προτείνει ο Sir Kay. Την άλλη μέρα το πρωΐ, **SOUTH, EAST (+10), READ BOOK (+20).** Επανέλαβέ το δέκα φορές, ώσπου να μάθεις μια σειρά από χρήσιμες πληροφορίες για το μελλοντικό δύσκολο έργο σου. Τώρα **WEST, DOWN, OUT, EAST, EAST, EAST, EAST, SOUTH, SOUTH, EAST.** Τώρα οι πόρτες έχουν ανοίξει, οπότε **NORTH (+10).** Βλέπεις το βασιλιά Αρθούρο και τη βασίλισσα Guenever. **ARTHUR, HELLO.** Τύπωσε **WAIT** μέχρι η βασίλισσα να σου πει πως μπορείς να γίνεις υπασπιστής της. **SOUTH, SOUTH, WEST, NORTH, NORTH, NORTH.** Συναντάς την Damosel Maledisant, η οποία θα καταγράφει τα κατορθώματά σου, ώστε στο τέλος να δώσει αναφορά στη βασίλισσα. **DAMOSEL, HELLO.** Σου λέει για την πρώτη σου αποστολή. **NORTH, WEST, WEST, WEST, WEST, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH.** Η Lyonesse σου ζητά να της φέρεις το γεράκι της. **CLIMB UP, FREE HAWK (+20), DOWN, DOWN.** Όταν φτάσεις κάτω ο Sir Phelot σου επιτίθεται. **GET DEAD WOOD, THROW WOOD TO PHELOT.** Τώρα πια **NORTH, NORTH,** βλέπεις τον Black Knight, **KILL KNIGHT** και όταν σου ζητήσει **YES, NORTH. (+10),** βλέπεις τον Green Knight, **KILL KNIGHT** και όταν σου ζητήσει **YES, NORTH, GET HORN, BLOW HORN (+20),** η γέφυρα πέφτει, **IN.** Εδώ

"LANCELOT"

KNIGHT, FOLLOW ME. Θα είναι ο πιο πιστός σύντροφος στην αποστολή σου. Τώρα **OUT, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST.** Τώρα, όποτε συναντήσεις τον brachet, τύπωσε **FOLLOW BRACHET.** (η διαδρομή που θα κάνεις από το overgrown road είναι N,E,S,E, τη γέφυρα και in στο σπίτι του sir Meliot). Εδώ ο Sir Meliot σου ζητά ένα cloth για να γιατρευτεί **OUT, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH,** αγνόησε τους ιππότες, **SOUTH, GET CLOTH.** Αγνόησε το Hellawes. Τώρα **NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, IN (+40).** Κουβαλώντας το cloth ο Sir Meliot γιατρεύεται. Τώρα **OUT, WEST, WEST, NORTH, WEST, SOUTH, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST.** Εδώ. **KNIGHT, WAIT, CUT BRIARDS, CUT BRIARDS** και αμέσως **CUT BRIARDS, CUT BRIARDS.** Αφού τα κόψετε **NORTH.** Τώρα αγνόησε τις προσφορές τους και περίμενε μέχρι να αιχμαλωτισθείς. Στη φυλακή **(+10)** τύπωσε: **WAIT FOR MORGAN, WAIT, GET WINE, WAIT, NO, WAIT FOR MAIDEN, GIVE WINE TO MAIDEN.** Πάση θυσία δεν πρέπει να το πιείς εσύ. Τώρα **WEST, NORTH (+20). GAWAIN, FOLLOW ME.** Τώρα **SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST, EAST, EAST.** Βλέπεις τη βάρκα. Μόλις μπεις μέσα, **SOUTH, SOUTH, EAST.** Εδώ είναι η γοργόνα. **KNIGHT, WAIT, EAST** και αμέσως **GET HARP.** Τώρα πια **EAST, EAST, IN, UP.** Ελευθερώνεις την Elaine. Μην τυπώσεις follow Elaine, όπως σου ζητά, γιατί είναι αδιέξοδο, αλλά **DOWN, OUT, EAST, IN.** Ελευθερώνοντας την Elaine μπαίνεις στο κάστρο, **UP, SOUTH (+10), SLEEP (+10), SLEEP, CLOSE PANEL, CLOSE PANEL, CLOSE PANEL.** Μόνο τώρα που είναι κλειστό μπορείς να σκοτώσεις τον ιππότη, **KILL KNIGHT,** ώσπου να το κατορθώσεις, **SLEEP, WAIT, WAIT, WAIT, SLEEP, SLEEP.** Όταν ξυπνήσεις **GET PILLOW, NORTH.** Εδώ η Elaine σε παγιδεύει και κάνεις μαζί της ένα παιδί, τον Galahad **(+40).** Τώρα είσαι έξω από το κάστρο. **WEST, WEST** στη βάρκα. Τώρα **NORTH, NORTH, UP (+10), IN.** Βλέπεις το γίγαντα. **GIVE PILLOW TO KNIGHT.** Αμέσως **KNIGHT, WAIT, PUT PILLOW UNDER GIANT HEAD** και τώρα **GET SACK.** Μόνο έτσι θα πάρεις το σάκο και δεν θα ξυπνήσει ο γίγαντας. **LOOK IN SACK, THROW RELIC TO GIANT.** Τα κατάφερες. Για να ανοίξεις την πόρτα **KNIGHT, WAIT, OPEN, DOOR** και αμέσως **OPEN DOOR (+20), EAST.** Βλέπεις τον Bord de Ganis. Τώρα πια πρέπει να γυρίσεις πίσω. **WEST, OUT, DOWN,** στη βάρκα, **WEST, WEST, WEST, WEST, WEST,** στο overgrown road. **WEST, SOUTH, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH.** Είσαι έξω από το κάστρο του Turquin. Αυτός είναι εδώ και σε απειλεί. Μέχρι εδώ το σκορ σου είναι **300/1.000.** Η συνέχεια επί της οθόνης...

ADVENTURE S.O.S.

του Αντρεα Τσουρινακη

Ίσως έχει γίνει βαρετό να επαναλαμβάνουμε ότι πρέπει στα γράμματά σας να γράφετε ολόκληρη τη διεύθυνσή σας. Αλλά δεν φτάνει μόνο αυτό: πρέπει να τη γράφετε και σωστά. Αυτή τη φορά έχουμε δύο «ορφανά» γράμματα. Το πρώτο, σε ροζ επιστολόχαρτο και χωρίς όνομα αποστολέα, ρωτά για το *PQ II*, τι πρέπει να κάνει μετά την αστυνομία. Το δεύτερο, από το **Φλωράκη Ηλία,** ρωτά για τα *PQ I* και *Larry I,* αλλά η διεύθυνσή του πρέπει να ήταν γραμμένη λάθος, γιατί το γράμμα-απάντηση που του στείλαμε γύρισε πίσω με την ένδειξη ΑΓΝΩΣΤΟΣ. Ας μας ξαναγράψουν λοιπόν, για να τους απαντήσουμε. Πριν όμως προχωρήσουμε, μερικά ακόμη για το *Larry II.* Η λύση που δημοσιεύτηκε στο τεύχος 56 του Ιούνη, μαζί με το **CRAWL UNDER BUSH (+6)** στις μέλισσες, δίνει 496/500. Άλλος ένας πόντος; Στην αρχή-αρχή, πηγαίνετε βόρεια και δεξιά. Εδώ, μόλις περάσει το αεροπλάνο **LOOK MAN (+1/497).** Τον τελευταίο πόντο τον επισήμανε ο **Παπαδόπουλος Μάρκος.** Όποιοι τώρα μπορέσετε να βρείτε κάποιον από τους τρεις υπόλοιπους πόντους, γράψτε μας.

Στα γράμματά σας τώρα: Ο **Ιωάννης Σουρτζιώτης** ρωτά για το *"DEJA VU II"*, πώς κερδίζεις στο καζίνο. Στα ρούχα σου βρίσκεις ένα δεκαδόλαρο και ένα faded clipping. Πήγαινε και **OPERATE $10 BILL ON CASHIER.** Πάρε τα δύο chips. Πήγαινε τώρα στους dealers και **OPERATE FADED CLIPPING ON DEALER.** Ένας απ' όλους θα σε αναγνωρίσει και θα σε αφήσει να κερδίσεις. Τώρα προσεκτικά, χρησιμοποιώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse και το πλήκτρο shift μετέφερε και τα δύο chips με μια κίνηση στο τραπέζι. Αν το άθροισμα των χαρτιών σου είναι κοντά στο 21 (18, 19, 20), τότε **HIT TABLE.** Αν το άθροισμα είναι μικρό (6 ή 10), τότε **HIT SELF** και θα σου δώσει και άλλη κάρτα. Έτσι, θα κερδίζεις συνέχεια μέχρι να έχεις περίπου 16 chips. Όταν έρθει ο αντικαταστάτης του, χρησιμοποιώντας πάλι την shift-click μέθοδο, πάρε τα όλα στο inventory σου με μια κίνηση. Τώρα πήγαινε, άλλαξέ τα και θα έχεις, συνήθως, 80 δολάρια.

Ο **Βουλγαρίδης Γιώργος** ρωτά για το *"JINXTER",* ποιά σκάλα πρέπει να πάρει και πώς, πριν μπει στο μαγαζί του ρολογά. Οι σωστές εντολές είναι **SIT ON UNICORN AND CAST DOOFERONIT, GET SADDLE, NE, OPEN DOOR, NE, POST SADDLE TO STATION, GIVE TWO FERG COIN TO POSTMISTRESS, OPEN DOOR, SW, SW, SIT ON FIRE ENGINE, CAST DOOFER ON FIRE ENGINE, SIT ON DRAGON AND CAST DOOFER ON IT, SIT ON WALRUS AND CAST DOOFER ON IT, SIT ON PELICAN AND CAST DOOFER ON IT.** Τώρα, κρατώντας μόνο τα ash, candle, match box, one ferg coin, baking tin, tap shoes, harmonica και τα charms **GET LADDER.**



Ο ίδιος ρωτά στο *"DRACULA"* στο part II, τι πρέπει να κάνει μέσα στην άμαξα για να μην πεθαίνει από κρύο. Από την αρχή **LOOK AROUND, LOOK WOMAN, LOOK EYES, CLOSE EYES** και σου δίνει ένα σταυρό **WAIT** και όταν έρθει η άμαξα **YES, WEAR CROSS, BOARD COACH, LOOK AROUND, LIFT SEAT, LOOK HOLD, REMOVE CROSS, INSERT CROSS, TURN CROSS, OPEN DOOR, LOOK HOLD...**

Τέλος, ο ίδιος πάλι ρωτά στο *"LORDS OF THE RINGS"* πώς μπορεί να σκοτώσει τον Green Knight. Στη διαδρομή για το μοναστήρι πάρε μαζί σου μόνο το Sam και μπόλικο φαγητό. Από τη λίμνη **W, W, S, SW, S, E, NE, SW, SAY TO MAN "GO SE", W, S.** Ο καλόγερος σου λέει τι πρέπει να κάνεις, **N, W, N, W.** Τώρα φάε μέχρι να είσαι δυνατός, **S, ATTACK KNIGHT** μέχρι να τον νικήσεις. Αν χρειαστεί κατά

Η λύση του...

SPACE QUEST I

Το σκάφος έχει καταληφθεί από επιδρομείς. Πρέπει να δραπετεύσεις. Προχώρα αριστερά, ξανά αριστερά και γύρνα αμέσως πίσω. Στο δωμάτιο θα εμφανιστεί ένας τραυματισμένος. **LOOK MAN** (astral body) **+2. LOOK SCREEN, ASTRAL BODY, GET CARTRIDGE +5.** Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά **SEARCH BODY, GET KEYCARD +1.** Δεξιά μέσα στο ασανσέρ βγες, δεξιά, μέσα στο ασανσέρ, βγες και αριστερά μέχρι την οθόνη. **LOOK CONSOLE, PUSH OPEN BAY DOOR +2,** δεξιά, στο ασανσέρ **INSERT KEYCARD +2,** μπες. Στα closets, **PUSH RIGHT BUTTON, PUSH LEFT BUTTON, GET GADGET +2, GET SUIT +2.** Στην κονσόλα **PRESS AIRLOCK.** Γρήγορα στην πόρτα που άνοιξε και στη νέα κονσόλα **PRESS PLATFORM +1.** Τώρα από τα αριστερά **ENTER POD, CLOSE DOOR, FASTEN SEATBELT, PUSH POWER, PUSH AUTONAV+2, PULL THROTTLE.** Διέφυγες **+15.** Στον πλανήτη Kerona **REMOVE SEATBELT, GET KIT +2, EXAMINE KIT, LEAVE POD.** Από μπροστά **GET GLASS +3.** ΣΩΣΕ. Προχώρα δεξιά και μόλις δεις το μονοπάτι ανέβα το. Ακολούθησέ το ως την άκρη και κατέβα με το άγνωστο ασανσέρ στους όρθιους βράχους **+2.** Κάτω, **GET ROCK,** δεξιά, πέρνα τη σχάρα κολλητός στον τοίχο και **PUT ROCK IN GEYSER+4.** Μπες στην πόρτα, βόρεια και αριστερά. Στις ακτίνες **USE GLASS +5.** Ανέβα το μονοπάτι και πριν τις σταγόνες ΣΩΣΕ. Πέρνα τις **+3** και **TURN DIAL** στο gadget. Η οπτασία σου ζητά να σκοτώσεις το θηρίο ORAT. Γύρνα πίσω. Στην πέτρινη γέφυρα τύπωσε **PUSH ROCK** και όταν η αράχνη είναι ακριβώς από κάτω, πάτα το return key. Όταν τη σκοτώσεις **+5.** Κατέβα το μονοπάτι, βόρεια και μπες στη σπηλιά δεξιά. Τρέξε αμέσως πίσω από τους βράχους στο νότιο

Η περίοδος των διακοπών τέλειωσε. Την ξεγνοιασιά της θάλασσας και του βουνού έρχεται τώρα να αντικαταστήσει η εργασία, το πανεπιστήμιο, το σχολείο. Το φθινόπωρο, όσο υπάρχει, είναι δύσκολος καιρός. Εμείς, όλοι εδώ, στις επάλξεις μας, για να σας βοηθήσουμε απαντώντας στα γράμματά σας. Η στήλη, συνεχίζοντας την υπόσχεσή της, παρουσιάζει αυτό το μήνα τη λύση του SPACE QUEST I.

τη διάρκεια της μονομαχίας, φάε ξανά. **GET MEDALLION** και πήγαινε εκεί που είναι ο Sam.

Ο **Αντώνης Μαρούγκας** ρωτά για το *"ROBO-CITY"* τι πρέπει να κάνει για να βγει από το διαστημόπλοιο. Έχουμε λοιπόν, **GET MIRROR, GET PILLOW, UP, GO CLOSET, EXAMINE SPACESUIT, GET SPACESUIT, GET KNIFE, EXAMINE PILLOW, CUT PILLOW, GET CASH, DROP KNIFE, W, N, TUNE RADIO, PULL LEVER, E, OPEN LOCKER, GET KEYS, GET CARD, W, W, UNLOCK PANEL, GET CONTAINER OF GREASE, E, GREASE LEVER, PULL LEVER, PRESS SWITCH, GET CAN, N, WEAR SUIT, EXAMINE OXYGEN DIAL, OPEN HATCH, GO HATCH...**

Ο **Γιώργος Τζαμαλής** ρωτά 08στο *"INGRID'S BACK"* πώς μπορεί να παγιδέψει τον Gormless στο δεύτερο μέρος. Αφού παγιδέψεις τους Ambul και Doldrum, τύπωσε. **RUN TO SOGGYBOTTOM AND GET ALL, RUN TO TRAPDOOR AND OPEN IT, WAIT FOR GORMLESS, PUSH GORMLESS, CLOSE TRAPDOOR, PUT SACK ON TRAPDOOR.**



Στο ίδιο adventure, αλλά για το 1ο μέρος, ο **Γιάννης Καραγκούνης** ρωτά πώς παίρνει τις υπογραφές των Mrs Tackhammer, Seamus, Isfrunt. Δοκίμασε **FIND ISFRUNT LOOK, KNOCK ON DOOR. SE. NE. KNOCK ON DOOR. KNOCK ON DOOR. RUN TO HIGHTSTREET. FIND ISFRUNT. FLOPSY, WAIT 5. SE. NE. KNOCK ON DOOR.** Μετά **FIND MRS TACKHAMMER. E. GET LADDER. W. DROP LADDER. UP. OFFER PETITION TO MRS TACKHAMMER. OPEN WARDROBE. OFFER PETITION TO SEAMUS.**

Ο **Μίλτος Παγκουρέλης** ρωτά στο *"GNOME RANGER"* πώς μπορεί να πάρει το bridle που είναι κάτω από το βράχο. Υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πιο εύκολος, **DROP ALL. LIFT ROCK, GET BRIDLE.**

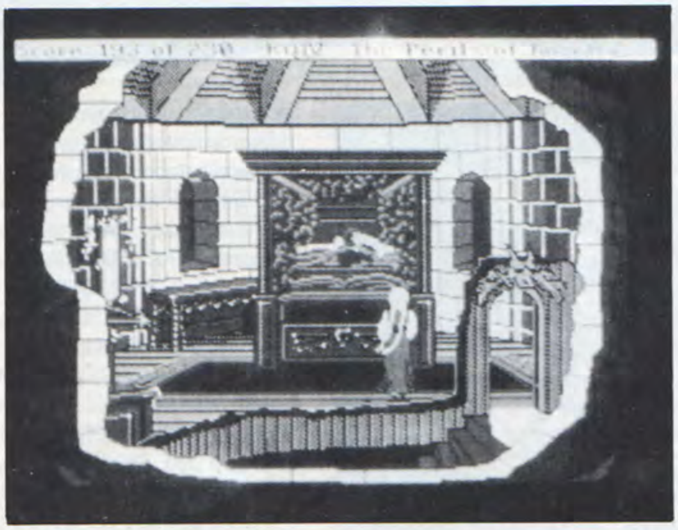
Ο **Στέργιος Φακίτσας** ρωτά στο *"SHADOWGATE"* πώς περνά τους καρχαρίες και πώς τους καθρέπτες. Ρωτά επίσης γιατί δεν του κάνουμε review. Έχει γίνει ειδική παρουσίαση στο τεύχος 52 του Φεβρουαρίου. Τώρα για τις ερωτήσεις. Πίσω από τον καταρράκτη **HIT STONE, GET ROUCH, S, S, S, W, OPEN POUCH, PUT WHITE GEM IN HOLE, CLOSE POUCH, OPEN DOOR, N, GET SHIELD, GET SPEAR, GET HAMMER, S, DROP SHIELD, GET SPHERE, S, E, OPERATE SPHERE IN LAKE, GET KEY, OPERATE TORCH ON LAKE, GET SPHERE, S, N, NW, OPERATE HAMMER ON MIRROR** στη μέση, **OPERATE KEY ON DOOR** από τη λίμνη. Ο ίδιος ρωτά στο *"PAWN"* τι πρέπει να κάνει αφού πάει στον Guru. **E, E, NE, REMOVE SHIRT, TIE RAKE AND HOE TOGETHER WITH SHIRT, LEVER BOULDER WITH RAKE AND HOE, REMOVE SHIRT, WEAR SHIRT, DROP RAKE AND HOE, NW, CLIMB ROCKS, UP, FILL BOWL WITH SNOW, D, D, D, SE, S, W, NW, ENTER HUT, GIVE BOWL TO GURU, TAKE RICE.** Τώρα πήγαινε στο δάσος στο stump. Μόνο μετά από αυτά θα βρεις εδώ το pouch.

μέρος και όταν ο ORAT έρθει κοντά **THROW WATER +5.** Βγες και στα δεξιά **GET ORAT PART +2.** Πήγαινε πίσω στην οπτασία και **DROP PART +10.** Προχώρα στο άνοιγμα. Μέσα στον κομπιούτερ **INSERT CARTRIDGE** (6858) **+5, GET CARTRIDGE +5, ENTER SKIMMER, TURN KEY.** Στην επιφάνεια ΣΩΣΕ. Όταν φτάσεις στα Ulence Flats **+25. LEAVE SKIMMER, GET KEY.** Στην πρώτη προσφορά **NO**, στη δεύτερη **YES +5**, γιατί σου δίνει και ένα jetpack. Μπες στο μπαρ, ΣΩΣΕ και παίξε στη μηχανή μέχρι να κερδίσεις 250 buckazoids. Βγες, πήγαινε δεξιά στον πωλητή, βόρεια και **BUY SHIP +4.** Γύρνα στο μπαρ και **BUY BEER, DRINK BEER** τρεις φορές (ΗΗ) **+5.** ΣΩΣΕ και ξαναπαίξε στη μηχανή μέχρι να κερδίσεις τουλάχιστον 36 buckazoids. Βγες, δεξιά, βόρεια και αγόρασε το ρομπότ πιλότο **BUY DROID +4.** Πήγαινε στο σκάφος που αγόρασες **ENTER SHIP, PRESS LOAD, HH.** Όταν φτάσεις **+25, WEAR JETPACK, LEAVE SHIP.** Στην πόρτα **TURN HANDLE.** Μπες και γρήγορα στάσου στο πλάι της πόρτας. Μόλις βγει το ρομπότ, αμέσως μέσα. **OPEN TRUNK, PUT THE JETPACK IN TRUNK, CLOSE TRUNK, PUSH TRUNK, CLIMB TRUNK, OPEN VENT, ENTER VENT +3.** Ανέβα τη σκάλα, δεξιά **KICK VENT, OPEN VENT,** μπες **+1.** Γρήγορα **LOOK UNIT, OPEN DOOR, ENTER UNIT +5.** Μετά το Sarien, **LEAVE MACHINE.** Δεξιά και **TALK GUARD +1, KISS GUARD +1!** Μπες στο ανσανσέρ, βγες, αριστερά, στο ασανσέρ, βγες και όλο δεξιά **EXAMINE UNIFORM.** Στα όπλα στάσου όσο πιο κοντά στις χειροβομβίδες μπορείς και **GIVE I.D.** Αμέσως στρίψε και **GET GRENADE +1.** Πρέπει να προλάβεις, πριν γυρίσει το ρομπότ που σου δίνει ένα όπλο **+3.** Δεξιά και πάνω από το φρουρό **THROW GRENADE +5.** Πήγαινε στο ασανσέρ. Με αργή ταχύτητα, όποτε δεις το φρουρό αμέσως **F6.** Τον σκοτώνεις **+3.** Πήγαινε στον generator και **SEARCH MAN +3, PUSH BUTTON +3.** Ανέβα στην πλατφόρμα **LOOK CONSOLE,** τύπωσε το **6858** και το **ENTER +10.** Βγες (μπορεί τώρα να δεις το φρουρό), μπες στο ασανσέρ, βγες και μπες στο διπλανό ασανσέρ. Μόλις βγεις **+1,** πήγαινε στο σκάφος, **ENTER SHUTTLE, PRESS LAUNCH +3.** Συγχαρητήρια. Διέφυγες. Τα παραπάνω δίνουν **196/202.** Όποιος γνωρίζει τους υπόλοιπους έξι πόντους ας μας γράψει.



Ο **Νίκος Κασσίδης** ρωτά στο *"KING'S QUEST I"* ποιό είναι το σωστό όνομα του Gnome και σε τι χρησιμεύει αυτό. Το όνομά του είναι **IFNKOVHGROGHPRM.** Αυτό βγαίνει από το Rumplestiltskin, από το αντίστοιχο παραμύθι. Πώς βγαίνει; Από το σημείωμα στο σπίτι της μάγισσας προκύπτει, αν βάλεις δύο αγγλικές αλφάβητους δίπλα-δίπλα, η μία να ξεκινά από το A στο Z και η άλλη από το Z στο A. Έτσι, το R γίνεται I, το U γίνεται F κ.λπ. Όταν γράψεις το όνομα σωστά, φεύγει και αφήνει κάτι σπόρους. Τώρα

ADVENTURE S.O.S.



πήγαινε δύο φορές **EAST** και **PLANT MAGIC BEANS.** Υπάρχει και αλλού δρόμος για να φτάσεις το γίγαντα, αλλά μόνο αυτός δίνει φουλ σκορ.

Ο **Σπύρος TGS** ρωτά στο *"SPACE QUEST III"* τι πρέπει να κάνει στον πλανήτη Ortega. Στο σκάφος **WEAR THERMOWEAVE, PRESS BUTTON.** Βγες. Πήγαινε νότια και δυό οθόνες αριστερά. Πέρνα προσεκτικά νότια. Μόλις φύγουν οι επιστήμονες, **USE TELESCOPE, GET POLE, LOOK CRATE, GET DETONATOR.** Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά, βόρεια, μπες στη μηχανή, φτάσε στη σκάλα, ανέβα και στο άνοιγμα **THROW DETONATOR.** Κατέβα γρήγορα, πήγαινε όλη τη διαδρομή πίσω. Στο χάσμα **USE POLE** και γρήγορα στο σκάφος σου.

Ο **Σπύρος Φενερλής** ρωτά στο *"GOLD RUSH"* τι αντικείμενα πρέπει να πάρει για την κάθε διαδρομή. Στη διαδρομή με την άμαξα, δεν χρειάζεται να πάρεις τίποτα από τα καταστήματα. Στη διαδρομή για τον Panama πάρε μόνο το net από το hardware, ενώ για τη διαδρομή από το Cape Horn πάρε τα fruit από το store.

Ο **Λαμπρόπουλος Κώστας** ρωτά για το *"KING'S QUEST IV"* πώς μπορεί να πάρει την κότα από το σπίτι του Ogre και σε τι χρησιμεύουν το όργανο στο σπίτι και η σπηλιά με το καζάνι πίσω από τα δέντρα. Αφού μπεις στο σπίτι του Ogre και δώσεις το κόκκαλο (το παίρνεις πίσω από τον καταρράκτη) στο σκύλο, στην πορτούλα ακριβώς δίπλα του **OPEN DOOR.** Μπες και **LOOK, LOOK IN KEYHOLE.** Επανάλαβέ το συνέχεια, μέχρι ο Ogre να κοιμηθεί. Τώρα γρήγορα **OPEN DOOR, TAKE HEN.** Έχοντας πάρει πια μπροστά το AXE, φύγε και πήγαινε στη Lolotte. Τα υπόλοιπα «ανοίγουν» σαν λειτουργίες στην τρίτη αποστολή που σου δίνει η Lolotte.

Αυτά προς το παρόν. Μην ξεχνάτε να γράφετε και στο γράμμα και όχι μόνο στο φάκελο τα πλήρη στοιχεία σας. Όσοι θέλετε γρήγορη απάντηση, εσωκλείετε και ένα γραμματόσημο για την απάντηση, ενώ όσοι μένετε στο λεκανοπέδιο να γράφετε και το τηλέφωνό σας. Υπομονή ως τον άλλο μήνα. ■

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ PIXEL USERS



ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

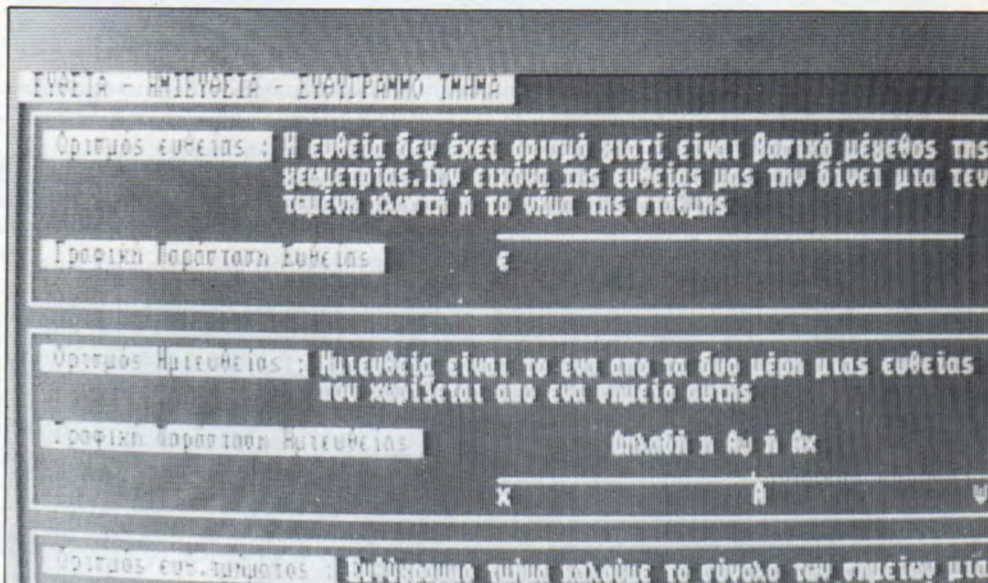
Ένας Ευκλείδης πίσω από την οθόνη

του Γ. Κυπαρίσση

Πολλές φορές το καλό είναι και απλό. Αυτό τουλάχιστον είναι το «πιστεύω» της Acocsoft, η οποία περνά πια και στον τομέα του εκπαιδευτικού software. Οι πρώτοι ευνοούμενοί της είναι οι κακοί μαθητές στα Μαθηματικά, οι οποίοι θα έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν κάτι άλλο για μάθηση, εκτός από το «απαίσιο» σχολικό βιβλίο τους.

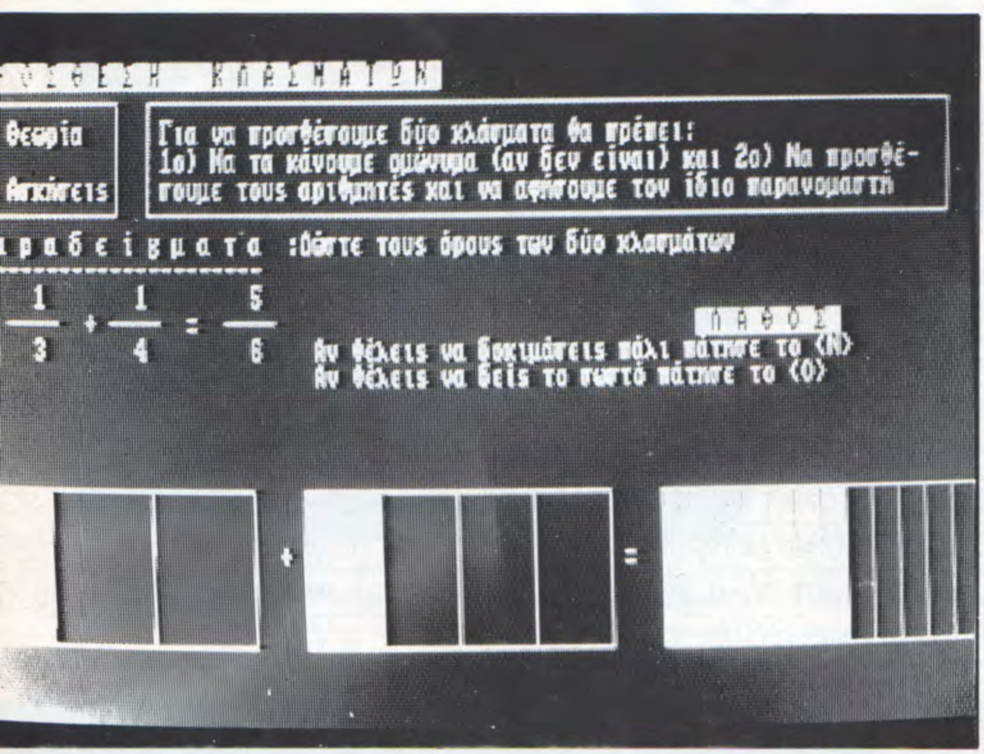
Η πρώτη επαφή του χρήστη με τα «ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ» είναι αρκετά ευχάριστη. Έχουμε έναν πολύ προσεκτικό διαχωρισμό της περιεχόμενης ύλης, μέσα από έναν πίνακα επιλογών, που δίνει ευχέρεια και ευελιξία στον user. Το πρόγραμμα λειτουργεί στο mode 2 του Amstrad, κάτι που εγγυάται καλή ποιότητα γραφικών. Ειδικά στον τομέα της Γεωμετρίας, το mode 2 απέδειξε την αξία του, προσφέροντας λεπτομερή σχήματα, που λίγο διαφέρουν από τα αντίστοιχα του βιβλίου. Το μοναδικό και αναπόφευκτο μειονέκτημα είναι ο περιορισμός στη χρήση των χρωμάτων. Σε όλο το πρόγραμμα, χρησιμοποιείται το ανοιχτό κίτρινο χρώμα και ο χρήστης του Amstrad νομίζει ότι βρίσκεται μπροστά σε έναν PC, ενώ σίγουρα θα προτιμούσε (όπως κι εμείς άλλωστε) περισσότερη χρωματική ποικιλία, στα μαθηματικά γραφικά. Σ' αυτόν τον κόσμο όμως, δεν μπορούμε να είμαστε πολύ απαιτητικοί.

Το κεντρικό μενού επιλογών είναι πολύ απλό και κατανοητό στη χρήση του. Απλά, διαλέγετε ποιό θέμα (από την ενσωματωμένη ύλη του προγράμματος) σας ενδιαφέρει και πατάτε το αντίστοιχο νούμερο. Η ύλη είναι χωρισμένη σε οκτώ ενότητες: Πράξεις μεταξύ φυσικών αριθμών και μεταξύ κλασμάτων, μέτρηση μεγεθών, ποσοστά, θέματα από τη Γεωμετρία, ακέραιοι αριθμοί και μαγικά τετράγωνα. Κάθε ένα από αυτά μας οδηγεί σε ένα διαφορετικό κεφάλαιο της ύλης. Οι επιλογές αυτές, αντίθετα με τη δομή ενός σχολικού βιβλίου, δεν έχουν στενή «σχέση» μεταξύ τους, ούτε χρειάζεται να ασχοληθείτε με αυτές, με κάποια καθορισμένη σειρά. Δεν είναι ανάγκη π.χ. να έχετε κοιτάξει το κεφάλαιο των φυσικών, για να ασχοληθείτε με τη Γεωμετρία ή τα μαγικά τετράγωνα. Αν βέβαια βρείτε κάποιες «παράξενες» έννοιες, σε κάποιο κεφάλαιο, και νομίσετε ότι πρέπει να συμβουλευτείτε πρώτα κάποιο άλλο, δεν έχετε παρά να το κάνετε. Όλες οι επιλογές «επικοινωνούν» μεταξύ τους, μέσω του κεντρικού μενού.



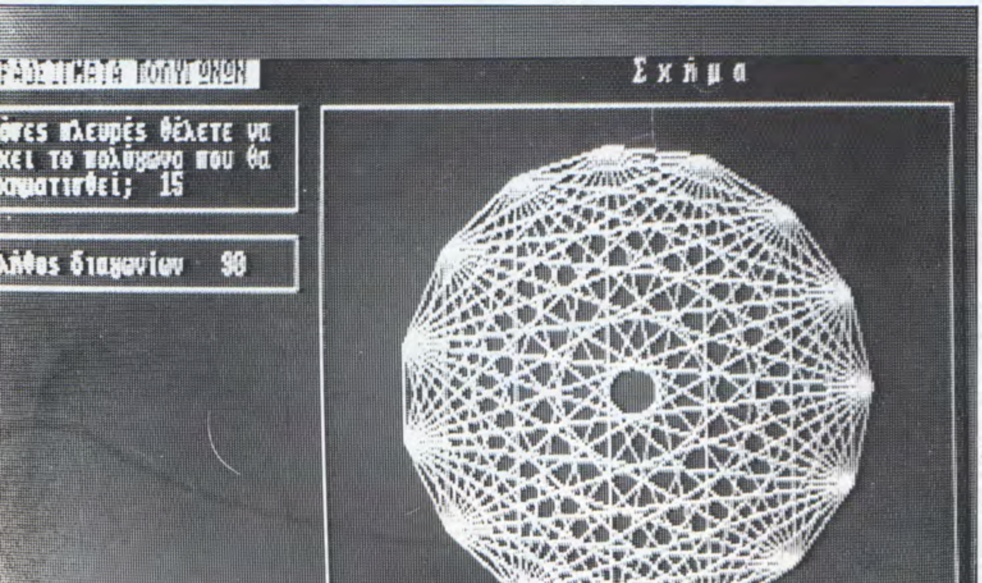
Προχωρώντας περισσότερο

Κάθε κύρια επιλογή, από αυτές που αναφέραμε, χωρίζεται - με τη σειρά της - σε άλλες μικρότερες. Με τον τρόπο αυτό, ταξινομείται η ύλη σε μικρές ενότητες, ώστε να μη χρειαστείτε



να ψάξετε όλη την αντίστοιχη θεωρία, για κάποιο συγκεκριμένο θέμα. Για παράδειγμα, το κεφάλαιο «Μέτρηση μεγεθών» προσφέρει τις εξής επιλογές: α) Μέτρηση μήκους, β) Μέτρηση επιφανειών, γ) Μέτρηση ΄Ογκου, δ) Μέτρηση Βάρους και ε) Μέτρηση Χρόνου. Τις επιλογές αυτές συμπληρώνουν μερικές ακόμα: ο χρήστης μπορεί να επιλέξει αν θέλει να ασχοληθεί μόνο με τη θεωρία, με παραδείγματα πάνω στη θεωρία ή με τις ενσωματωμένες ασκήσεις του προγράμματος. Στο τέλος όλων αυτών, υπάρχει το exit, με το οποίο επιστρέφετε στο αρχικό μενού.

Οι εντυπώσεις μας από τη δομή και την παρουσίαση του προγράμματος είναι ικανοποιητικές. Στο software, ακολουθείται πιστά η σχολική ύλη, ώστε ο μαθητής να μπορεί να το χρησιμοποιήσει παράλληλα με το βιβλίο, κατά τη διάρκεια ολόκληρης της σχολικής χρονιάς. Αυτό όμως που μας άρεσε ιδιαίτερα είναι το «στυλ» παρουσίασης, που θυμίζει πολλές φορές κανονική διδασκαλία και όχι «ξερή» οθόνη του computer. Για το λόγο αυτό, έχουν χρησιμοποιηθεί - σε μεγάλο βαθμό - οι γραφικές δυνατότητες του υπολογιστή, ενώ υπάρχει και ένα είδος animation. ΄Ολα αυτά συνδυάζονται και δίνουν οθόνες, που χαρακτηρίζονται από διαδοχική παρουσίαση της θεωρίας, χωρίς να είναι με κανέναν τρόπο «στατιστικές». ΄Ενα παράδειγμα: Στο κεφάλαιο που αναφέρεται στα είδη των γωνιών (οξείες, ορθές και αμβλείες), το κάθε είδος αναπαρίσταται γραφικά από μια γωνία, της οποίας η κάθετη πλευρά κινείται, καλύπτοντας όλες τις μοίρες που περιλαμβάνει. Το ίδιο συμβαίνει και με τα υπόλοιπα «κομμάτια» της θεωρίας: εικόνες και «μεταβαλλόμενα» γραφικά (συγχωρήστε με, δεν ήξερα πώς αλλιώς να τα πω, δεν είναι sprites πάντως) χρησιμοποιούνται παντού, έτσι ώστε να καταλάβετε ό,τι ακαταλαβίστικο σας βασάνιζε στο βιβλίο. ΄Ενα ακόμα παράδειγμα: στο κεφάλαιο μέτρησης των επιφανειών, ένα είδος «σκάλας» τοποθετεί τις υποδιαιρέσεις του τετραγωνικού μέτρου σε διαφορετικά επίπεδα, και οι ασκήσεις μετατροπής των μονάδων γίνονται με βάση αυτά τα επίπεδα. ΄Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, θέλετε δεν θέλετε, αυτή τη φορά τα Μαθηματικά σας θα τα μάθετε.



Μια ματιά στην ύλη

Τα κυριότερα θέματα που καλύπτονται από το πρόγραμμα τα αναφέραμε παραπάνω. Το κάθε κεφάλαιο, τώρα, χωρίζεται σε υποενότητες. ΄Εχουμε λοιπόν:

α) Οι πράξεις μεταξύ Φυσικών και μεταξύ κλασμάτων είναι αρκετά όμοιες στην παρουσίαση και την οργάνωση της ύλης τους.

β) Στην μέτρηση μεγεθών, εξετάζονται όλες οι μονάδες που χρησιμοποιούνται για τη μέτρηση μήκους, επιφανειών, όγκου, βάρους και χρόνου. Ιδιαίτερη σημασία έχει δοθεί στην μετατροπή των μονάδων, ενώ δεν λείπουν και μερικές εγκυκλοπαιδικές πληροφορίες. Υπάρχει φυσικά η θεωρία, πολλά παραδείγματα και ασκήσεις.

γ) Στα ποσοστά, δίνεται το βάρος στις ασκήσεις περισσότερο, κάτι που μας βρίσκει σύμφωνους.

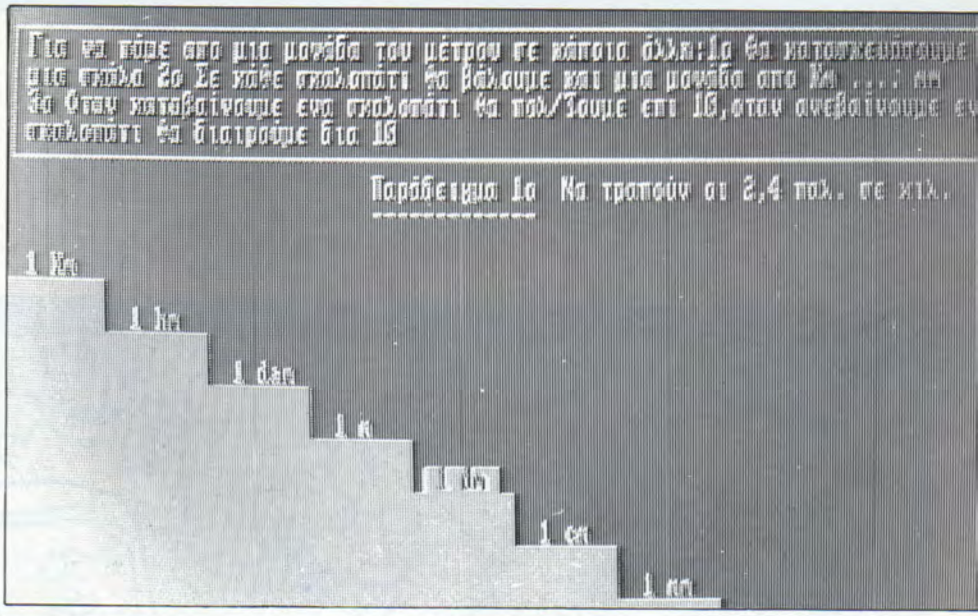
δ) Η Γεωμετρία είναι ίσως το πιο εκτεταμένο κομμάτι του προγράμματος. Περιέχει όλα τα

γεωμετρικά σχήματα και αναλυτικές πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά τους (διάμεσοι, διαγώνιοι κ.λπ., όλα με γραφική απεικόνιση) και για το εμβαδόν τους. Αναλυτικά περιγράφονται οι τρόποι χάραξης των σχημάτων.

ε) Οι ακέραιοι αριθμοί αναφέρονται σε ξεχωριστό κεφάλαιο, ενώ μια ακόμη ενότητα φιλοξενεί τα μαγικά τετράγωνα, απλά ή περιττής τάξης.

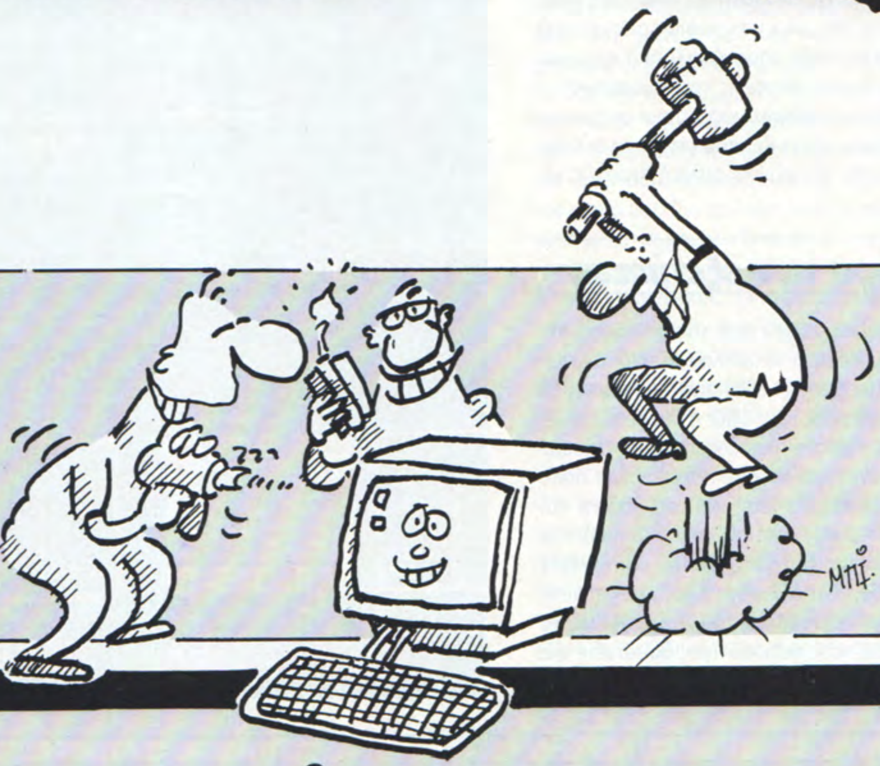
Η ώρα των εξετάσεων

Το αν βέβαια έχει πετύχει το πρόγραμμα τον σκοπό του ή όχι, αυτό μάλλον θα το διαπιστώσετε καλύτερα εσείς και όχι εμείς. Αν πάρετε 20 στα Μαθηματικά, τότε άξιζε η παρουσίαση. Εμείς όμως είμαστε αισιόδοξοι και πιστεύουμε ότι το πρόγραμμα θα σας αρέσει. Είναι πολύ απλό, στην παρουσίαση και στη χρήση, και κατανοητό. Δεν υποστηρίζουμε βέβαια ότι με τη βοήθεια του δεν θα χρειαστεί να ανοίξετε ξανά βιβλίο, ούτε άλλωστε νομίζουμε ότι αυτή είναι η φιλοδοξία του προγράμματος. Απλά, θα καταλάβετε κάτι περισσότερο, θα κάνετε μια ευχάριστη και χρήσιμη επανάληψη, και, το κυριότερο ίσως, θα ξεκουράσετε - για λίγο - τη δισκέτα του Target Renegade, μαζί με το joystick.



Το πρόγραμμα «Μαθηματικά Γυμνασίου» αντιπροσωπεύεται και διατίθεται από την Acocsoft (Ηρακλείου 8, Χαλάνδρι, τηλ. 6844058), στην τιμή των 4.500 δραχμών. Θα το βρείτε και στο OMNI SHOP (Σουλτάνη 17, τηλ. 3601761).

PEEK & POKE



FIND BY DIFFERENCE

ZX SPECTRUM

῞Οσοι έχετε ασχοληθεί με hacking, θα έχετε αντιμετωπίσει σίγουρα προβλήματα με τους διάφορους κώδικες που χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές για να παραστήσουν μηνύματα. ῞Ετσι, το γνωστό ASCII search δεν είναι αρκετό.

Η ρουτίνα όμως αυτή αντιμετωπίζει το πρόβλημα αυτό εξετάζοντας τις διαφορές των bytes και δίνει σημαντικά μεγαλύτερο ποσοστό επιτυχίας. Εσείς πληκτρολογήστε τη, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή START με τη διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, δώστε το σχετικό CLEAR και τρέξτε τη. Μετά, ορίστε μια συνάρτηση με DEFFN F(x,y,z,a)= USR <αρχική διεύθυνση>. Η ρουτίνα καλείται με PRINT FN F (x,y,z,a), όπου x,y,z τρεις κωδικοί με τη σειρά που επιθυμείτε και a η αρχική διεύθυνση ψαξίματος. Αν η ρουτίνα επιστρέψει 0, τότε έψαξε τη μνήμη χωρίς να βρει τίποτε.

```
   1 REM  **  PEEK & POKE  **
  10 LET T=0: FOR F=START TO STA
RT+58
  20 READ A: LET T=T+A: POKE F,A
: NEXT F
  30 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA.": BEEP 2,0:
STOP
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,126
,17,6,0,25,150,71,126,25,150,79,
25,94,35,86,213,221,225,221,126,
0,221,150,1,184,32,13,221,126,1,
221,150,2,185,32,4,221,226,193,2
01,221,35,221,124,221,181,32,226
,1,0,0,201,6064
```

READJOY

ATARI ST

Αυτό το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να τυπώσετε στην οθόνη του ST, αφού διαβάσετε τη «θύρα» (=port) του joystick, όλες τις δυνατές θέσεις του μοχλού καθώς και του "fire button" του joystick. Για να διακόψετε το πρόγραμμα, θα πρέπει να πατήσετε συγχρόνως τα πλήκτρα Control και C και για να ξαναεμφανισθεί ο δείκτης του mouse πληκτρολογήστε GOTO 50.

```
05   '************** READJOY *************
04   '****** by APOSTOLIS MOURELATOS ****
10   poke &hfffc02, &h0012 'turn off mouse
20   poke &hfffc02, &h0014 'turn on joystick
30   joy = peek(&hfffc02)
40   print joy: goto 30
50   poke &hfffc02, &h0008 'turn mouse back on
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ***SPECTRUM, ATARI ST, AMSTRAD και COMMODORE***

MEMORY BLOCK SWAP

AMSTRAD CPC

Η ρουτίνα αυτού του μήνα α-νταλλάσσει τα περιεχόμενα δύο κομματιών της μνήμης. Το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να δώσετε την αρχική διεύθυνση του πρώτου κομματιού στη μεταβλητή START1, το μήκος του πρώτου κομματιού στη μεταβλητή LENGTH, καθώς και την αρχική διεύθυνση του δεύτερου κομματιού στη μεταβλητή START2. Όλα τα υπόλοιπα θα τα αναλάβει το πρόγραμμα, καλώντας το με ένα απλό GOSUB 100. Προσοχή χρειάζεται στο τι τιμές δίνετε στις μεταβλητές, γιατί το πρόγραμμα δεν κάνει κανένα έλεγχο.

```
listing.bp1

BASIC PROGRAM

10 ' Memory Swap Routine (C) 1986
20 MODE 2:PRINT "Screen No 1"
30 start1=&C000:start2=&4000:length=16384
40 GOSUB 100:MODE 2:PRINT "Now press any key to restore the
previous screen"
50 CALL &BB06:start1=&4000:start2=&C000:length=16384:GOSUB 100:END
60 END
100 addr=&80:POKE addr+1,start1-(start1\256)*256:POKE addr+2,
start1\256:POKE addr+4,start2-(start2\256)*256:POKE addr+5,
start2\256:POKE addr+7,length-(length\256)*256:POKE addr+8,
length\256
110 READ a$:IF a$="END" THEN CALL &80:RETURN ELSE POKE addr,
VAL("&"+a$):GOTO 110
120 DATA 21,00,00,11,00,00,01,00,00,7E,F5,1A,77,F1,
12, 0B,78,B1,20,ED,C9,END
```

HIRES GRAPHICS DEMO

CBM

Η καρδιά του προγράμματος είναι μια ρουτίνα PLOT, που βρίσκεται στο τέλος του προγράμματος και τοποθετεί κουκίδες στην οθόνη υψηλής διακριτότητας, που ξεκινάει από τη διεύθυνση 8192. Αφού γίνουν κάποια προκαταρκτικά, το πρόγραμμα σχεδιάζει έναν κύκλο. Η ρουτίνα δεν είναι τρομερά γρήγορη, ούτε η ρουτίνα για τον κύκλο είναι η καλύτερη που μπορεί να γραφτεί. Απλώς, το πρόγραμμα θέλει να επιδείξει ότι η πρόσβαση στην οθόνη υψηλής διακριτότητας του Commodore μπορεί να γίνει και από την απλή Basic. Στο μέλλον, θα δούμε το ίδιο παράδειγμα με τη ρουτίνα PLOT σε γλώσσα μηχανής. Η PLOT ρουτίνα δέχεται ως παραμέτρους X: 0-319 Y: 0-199.

```
10 REM * HIRES GRAPHICS DEMO *
20 REM
30 REM ACTIVATE HIRES BITMAP AT 8192
40 POKE 53265,59:POKE 53272,24
50 REM CLEAR SCREEN
60 FOR I=8192 TO 16191:POKE I,0:NEXT I
70 REM SET UP COLORS
80 FOR I=1024 TO 2023:POKE I,81:NEXT I
90 REM DRAW CIRCLE
100 XR =58:YR =50:CX =159:CY =99:FOR I=-1 TO 1 STEP .01
110 X =CX+XR*I:Y =CY-YR*SQR(1-I^2):GOSUB 200
120 Y =CY+YR*SQR(1-I^2):GOSUB 200:NEXT I
130 POKE 198,0:WAIT 198,1:POKE 53265,27:POKE 53272,21
140 PRINT CHR$(147):END
200 REM PLOT
210 BASE =8192:X =INT(X):Y =INT(Y)
220 DX =INT(X/8)*8:BN =7-(X-DX):DY =INT(Y/8)*320+(Y AND 7)
230 C =BASE+DX+DY:POKE C,PEEK(C) OR 2^BN:RETURN
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

Dominator

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

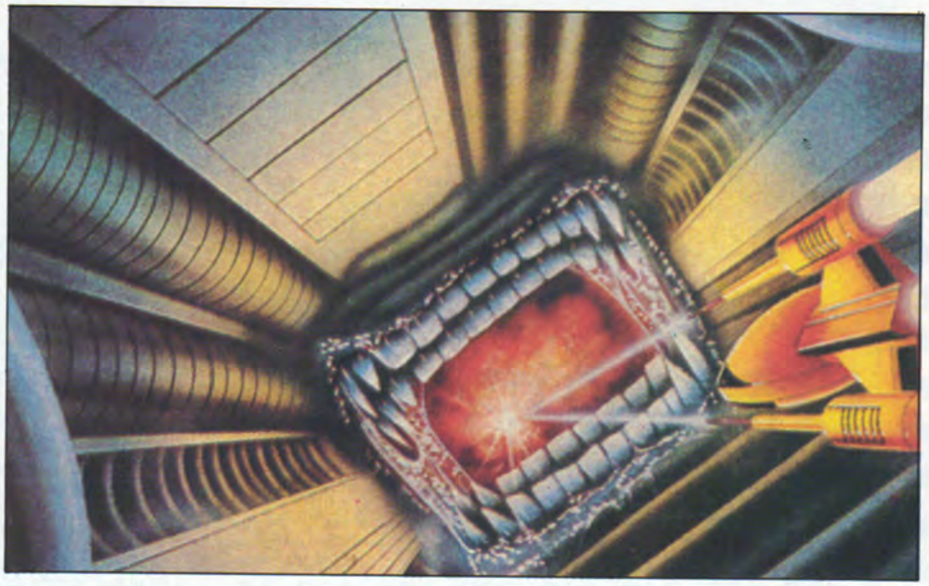
Για μια ακόμη φορά, η γη απειλείται. Μια εξωγήινη μορφή ζωής έρχεται από το υπερπέραν και απορροφά τα πάντα στο πέρασμά της.

Για μια ακόμη φορά, είστε ο μοναδικός άνθρωπος που μπορεί να αποτρέψει το οικτρό αυτό τέλος του κόσμου. Οπλισμένοι με θάρρος, γρήγορα αντανακλαστικά και το κλασικό διαστημόπλοιο, πρέπει να νικήσετε τον εχθρό, πριν επιτελέσει το καταστροφικό του έργο.

Για μια ακόμη φορά, τέλος, δεν έχετε καμία πιθανότητα να φτάσετε πέρα από το δεύτερο, σε σύνολο τεσσάρων, επίπεδο που διαθέτει το παιχνίδι, τουλάχιστον αν βασιστείτε μόνο σε ό,τι το ίδιο το παιχνίδι σας προσφέρει.

Για εσάς όμως που θέλετε να κάνετε ένα βήμα παραπάνω από τους άλλους και να τελειώσετε το παιχνίδι, υπάρχει αυτή η επέμβαση, που είναι ίσως λίγο μεγάλη, αλλά μπορείτε να συγκρίνετε το χρόνο πληκτρολόγησής της με το χρόνο που θα χρειαζόσαστε για να τελειώσετε το παιχνίδι με τίμια μέσα;

Για να χρησιμοποιήσετε την επέμβαση, πρέπει να πληκτρολογήσετε πρώτα το listing 1 και να το σώσετε σε μια κασέτα με «SAVE "DOMINATOR" LINE 10». Προσοχή στα data του listing, γιατί δεν υπάρχει ανίχνευση λαθών. Κατόπιν πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing 2 και τρέξτε το. Αφού διορθώσετε τα τυχόν



λάθη, θα σας ζητηθεί να σώσετε τον κώδικα. Σώστε τον μετά το listing 1 και κάντε και το verify που θα σας ζητηθεί.

Τώρα, για να παίξετε το Dominator με περισσότερη άνεση, φορτώστε την επέμβαση. Ο υπολογιστής θα σας ρωτήσει αν θέλετε ή όχι immunity για το σκάφος σας. Αν απαντήσετε καταφατικά, το σκάφος σας θα περνάει μέσα από οτιδήποτε, ανέπαφο. Αν αρνηθείτε, θα έχετε άπειρες ζωές. Αν δεν θέλετε ούτε άπειρες ζωές, τότε γιατί πληκτρολογήσατε την επέμβαση;

Μετά τη σύντομη αυτή διαδικασία, βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Dominator να παίζει από την αρχή. Όταν τελειώσει το φόρτωμα, θα μπορείτε να εξηγήσετε στον ενοχλητικό εξωγήινο ότι δεν αστειευόμαστε εδώ στη γη... ■

listing 1

```
   1 REM  ** DOMINATOR HACK **
   2 REM  ** INFINITE LIVES **
   3 REM    **  OR IMMUNITY **
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 29999: LOAD "LOADER"CODE
  20 POKE 65046,128: POKE 65047,
91
  30 POKE 23658,8: PRINT AT 10,0
;"IMMUNITY (PRESS Y OR N) ?"
  40 IF INKEY$="Y" THEN RESTORE
110: GO TO 70
  50 IF INKEY$<>"N" THEN GO TO 4
0
  60 RESTORE 100
  70 FOR F=23424 TO 25000: READ
A: IF A<256 THEN POKE F,A: NEXT
F
  80 CLS : PRINT AT 10,0;"PLAY D
OMINATOR TAPE FROM START.."
  90 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMI
ZE USR 1366: RANDOMIZE USR 64456
 100 DATA 245,62,230,50,197,108,
241,195,194,245,999
 110 DATA 197,213,229,17,236,139
,205,149,91,17,250,139,205,149,9
1,225,209,193,195,194,254,33,158
,91,1,5,0,237,176,201,216,231,23
6,230,37,999
```

listing 2

```
  10 CLEAR 60000
  20 FOR F=64456 TO 65255 STEP 3
2: LET T=0
  30 FOR G=0 TO 31: READ A: POKE
 F+G,A: LET T=T+A: NEXT G
  40 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA LINE ";(F-644
56)/32+1000: BEEP 2,0: STOP
  50 NEXT F
  60 PRINT "CODE IS O.K.-NOW SAV
E": SAVE "LOADER"CODE 64456,820
  70 PRINT "REWIND TAPE TO VERIF
Y": VERIFY "LOADER"CODE 64456,82
0
1000 DATA 195,205,254,221,33,186
,251,221,54,19,0,221,35,24,246,2
17,8,58,255,130,254,0,6,12,40,23
,33,252,251,34,154,253,4157
1001 DATA 33,0,128,17,0,88,62,65
,6,9,15,254,8,217,195,222,252,0,
24,246,217,8,61,40,30,8,237,160,
237,160,237,160,3397
1002 DATA 237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,0,217,195,222,
252,62,1,8,33,61,252,34,154,253,
5317
1003 DATA 175,50,239,252,62,8,50
,241,252,6,8,6,8,6,8,16,254,217,
195,222,252,217,8,254,152,56,93,
13,40,14,8,6,3388
1004 DATA 4,126,18,35,20,16,250,
0,6,1,24,57,61,254,152,56,58,14,
3,33,212,252,17,18,64,6,8,40,27,
43,29,29,1933
1005 DATA 0,0,6,5,254,153,40,16,
43,29,0,6,3,254,154,40,7,43,29,2
9,0,0,6,1,16,254,110,33,255,8,21
7,195,2211
1006 DATA 222,252,6,13,8,16,254,
217,195,222,252,6,11,24,245,119,
16,254,24,46,0,0,24,42,61,32,231
,62,156,8,33,212,3263
1007 DATA 252,17,248,120,123,134
,186,6,7,32,228,54,200,43,123,13
4,186,6,4,32,219,54,200,43,123,1
34,186,32,215,54,168,43,3606
1008 DATA 123,134,119,14,1,217,1
95,222,252,144,160,200,192,205,2
17,252,208,62,22,61,32,253,167,4
,200,62,127,219,254,31,169,230,4
748
1009 DATA 32,40,244,121,47,79,23
0,2,246,8,211,254,55,201,243,62,
2,50,239,252,246,8,211,254,33,19
5,254,229,219,254,31,230,4782
1010 DATA 32,79,213,30,32,6,156,
205,213,252,48,247,62,194,184,48
,242,29,32,241,6,201,205,217,252
,48,232,120,254,212,48,244,4584
1011 DATA 205,217,252,48,222,30,
7,33,180,254,70,35,205,213,252,4
8,210,126,35,184,48,205,29,32,24
1,62,1,50,239,252,6,158,4149
1012 DATA 209,46,4,62,8,24,2,62,
9,205,219,252,208,0,0,62,14,205,
219,252,208,62,19,62,188,184,203
,21,6,158,210,79,3462
1013 DATA 253,62,58,189,194,203,
251,38,134,38,0,6,178,46,1,253,3
3,73,255,62,4,24,22,62,193,173,1
98,17,221,119,0,221,3581
1014 DATA 35,27,6,178,46,1,0,62,
2,24,2,62,9,205,219,252,208,205,
215,251,208,62,19,62,208,184,203
,21,6,178,210,147,3517
1015 DATA 253,124,173,103,122,17
9,32,207,195,194,254,62,193,173,
198,17,221,119,0,221,35,27,46,2,
62,4,6,179,205,42,254,208,4110
1016 DATA 253,126,4,183,40,86,10
5,1,253,127,237,121,253,78,0,253
,70,1,221,33,0,0,221,9,77,62,1,4
6,2,6,179,205,3253
1017 DATA 42,254,208,62,127,189,
40,3,50,179,254,253,94,2,253,86,
3,105,1,5,0,253,9,77,46,2,62,3,6
,179,205,42,3094
1018 DATA 254,208,123,178,6,178,
46,1,62,6,194,149,253,17,194,254
,237,83,177,253,17,14,0,62,2,195
,149,253,62,6,24,187,3844
1019 DATA 62,12,205,219,252,0,0,
62,14,205,219,252,208,62,219,184
,203,21,6,179,210,40,254,201,205
,246,252,33,0,144,6,255,4430
1020 DATA 197,205,91,254,115,35,
193,16,247,58,109,0,254,40,200,2
05,119,254,201,30,0,75,6,255,62,
127,219,254,230,64,169,40,4324
1021 DATA 9,28,121,47,230,64,79,
16,239,201,0,0,195,111,254,33,0,
0,17,50,144,6,50,197,26,6,0,79,9
,19,193,16,2439
1022 DATA 246,229,33,0,0,17,205,
144,6,50,197,26,6,0,79,9,18,193,
16,246,193,124,254,13,48,13,167,
237,66,216,1,50,3103
1023 DATA 0,167,237,66,216,62,1,
50,179,254,201,0,233,234,210,226
,182,224,182,224,182,224,210,226
,238,237,209,175,211,254,124,254
,5590
1024 DATA 1,216,205,203,251,49,2
55,255,33,0,64,1,27,0,54,0,35,16
,251,13,32,248,221,33,232,254,17
,232,0,205,64,254,3721
```

SPECTRUM

The real ghostbusters

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Πέντε σχεδόν χρόνια μετά το πρώτο Ghostbusters, η Activision επέστρεψε δριμύτερη, με το "Real Ghostbusters".

Οι φαντασματοκυνηγοί έγιναν βέβαια πραγματικοί τώρα, αλλά το ίδιο έγιναν και οι κίνδυνοι από τα φαντάσματα, που τώρα είναι περισσότερα, πιο αποκρουστικά και πιο θανατηφόρα από ό,τι ήταν. Η δουλειά των φαντασματοκυνηγών είναι πιο δύσκολη από ποτέ.

Αν όμως θέλετε να βοηθήσετε τους συμπαθέστατους αυτούς επαγγελματίες να καθαρίσουν την πόλη από τα φαντάσματα, αυτό είναι εξαιρετικά απλό. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε το πολύ μικρό listing της επέμβασης, να το τρέξετε και μετά να βάλετε την πρωτότυπη κασέτα των "Real Ghostbusters" να παίζει από την αρχή. Αν θέλετε μπορείτε να σώσετε την επέμβαση σε κασέτα, με «SAVE "RGB HACK" LINE 1», πριν την τρέξετε βέβαια, για μελλοντική χρήση.

Επειδή τα επίπεδα είναι πολλά (δέκα συγκεκριμένα), αν δεν θέλετε να σπαταλήσετε όλη τη μέρα σας προσπαθώντας να τελειώσετε το παιχνίδι, μπορείτε να αφήνετε και κανένα φαντασματάκι εν ζωή. Καλό είναι επίσης να φυλάτε την ακτίνα πρωτονίων σας για τον κακό στο τέλος του level.

Αυτά λοιπόν και καλό κυνήγι...

■

```
   1 REM  REAL GHOSTBUSTERS HACK
   2 REM **INFINITE LIVES,BEAM**
   3 REM         ** AND TIME **
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 29999
  20 LET T=0
  30 FOR F=23296 TO 60000: READ
A: IF A<256 THEN POKE F,A: LET T
=T+A: NEXT F
  40 IF T<>A THEN PRINT INK 7;"E
RROR IN DATA.": BEEP 2,0: STOP
  50 PRINT AT 10,0; INK 7;"PLAY
RGB TAPE FROM START..."
  60 LOAD ""CODE 65024
  70 POKE 65042,0: POKE 65043,91
  80 RANDOMIZE USR 65024
 100 DATA 229,33,11,91,34,186,25
4,225,195,128,254
 110 DATA 245,62,183,50,209,159,
175,50,42,158,50,174,152,241,195
,0,128
 120 DATA 3913
```

AMSTRAD

The real ghostbusters

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Οι παλιοί γνωστοί μας κυνηγοί φαντασμάτων επιστρέφουν δριμύτεροι, φιλοδοξώντας να εξοντώσουν όλα τα διαβολικά sprites, τα οποία στοιχειώνουν όλους τους υπολογιστές των ανά την υφήλιο gamers. Φυσικά, τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα όπως παλιά, που με μια φαντασματοπαγίδα έπιανες και δύο φανταματάρες! Δυστυχώς, όπως γίνεται πάντα, τα πράγματα χειροτερεύουν - σε βάρος του gamer φυσικά - όσον αφορά τη δυσκολία, η οποία δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητη. Αλλά (πάντα υπάρχει ένα αλλά!) εδώ υπάρχει το hacking team του Pixel, που δεν πρόκειται ποτέ να σας εγκαταλείψει στο έλεος οποιουδήποτε τρελού προγραμματιστή. Το listing που ακολουθεί φροντίζει να σας απαλλάξει βασικά από ένα μεγάλο μπελά: τις περιορισμένες ζωές. Αν όμως δεν σας φτάνει αυτό, μπορείτε να πανηγυρίσετε τρελά, καθώς έχετε και την ευκαιρία να παίζετε χωρίς την έννοια του χρόνου. Ξεκουράστε τα δάκτυλά σας και προσοχή στην πληκτρολόγηση! Το listing δουλεύει στην έκδοση της κασέτας και εννοείται ότι πρέπει να κατέχετε το πρωτότυπο πρόγραμμα. Πειρατικά τέλος! Τρέξτε το πρόγραμμα που θα πληκτρολογήσετε και βάλτε στο κασετόφωνο την πρωτότυπη κασέτα από το σημείο που ξεκινά το δεύτερο κομμάτι που φορτώνει (δηλ. μόλις φορτωθεί το πρώτο κομμάτι, κάντε reset και κρατήστε την κασέτα σ' αυτό το σημείο. Καλή διασκέδαση!



```
10 ' The Real Ghostbusters
20 ' Cracked by Jim 2/9/1989
30 addr=&3000:MEMORY &2FFF:lin=990
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
 VAL("&"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line";lin:STOP ELSE 40
50 CALL &3000

1000 DATA F3,31,00,30,01,8D,7F,ED,49,01,10,7F,ED,49,3E,54, 5EF
1010 DATA ED,79,21,60,30,CD,51,30,CD,62,31,DD,21,00,C0,3E, 6C1
1020 DATA 16,11,00,40,CD,68,30,D2,00,00,21,64,30,CD,51,30, 4A1
1030 DATA DD,21,00,20,3E,16,11,00,08,CD,68,30,D2,00,00,DD, 49F
1040 DATA 21,00,3C,11,00,4E,3E,16,CD,68,30,D2,00,00,C3,FA, 504
1050 DATA 31,01,00,7F,3E,04,ED,49,ED,A3,04,0C,3D,20,F7,C9, 5E6
1060 DATA 54,54,54,54,54,4B,44,4C,D9,01,10,7F,ED,49,4F,21, 58E
1070 DATA 4C,53,D9,D5,CD,C1,30,D1,30,F9,D9,21,44,4A,D9,01, 867
1080 DATA FF,FF,ED,43,A4,30,04,CD,01,31,D0,DD,77,00,DD,23, 829
1090 DATA 05,CC,A3,30,D0,1B,7A,B3,20,ED,B8,37,C8,CD,01,31, 77F
1100 DATA D0,10,FA,01,00,00,CD,01,31,D0,B0,3C,20,0F,CD,01, 593
1110 DATA 31,D0,B1,32,A4,30,32,A5,30,3C,47,37,C8,3E,02,B7, 638
1120 DATA C9,2E,55,CD,32,31,D0,11,00,00,62,CD,32,31,D0,EB, 6AA
1130 DATA 06,00,09,EB,25,20,F4,61,79,92,4F,9F,47,EB,09,EB, 6B3
1140 DATA CD,32,31,D0,7A,CB,3F,CB,3F,8A,94,38,EA,91,38,E7, 87E
1150 DATA 7A,1F,8A,67,22,06,31,CD,01,31,D0,D9,A9,D9,C0,37, 704
```

```
1160 DATA C9,D5,C5,1E,08,21,00,00,CD,32,31,DC,3A,31,30,1F,  570
1170 DATA 7C,91,9F,CB,12,2A,A4,30,AC,F2,25,31,7C,EE,08,67,  754
1180 DATA 7D,EE,10,6F,37,ED,6A,22,A4,30,1D,20,D8,7A,37,C1,  6F5
1190 DATA D1,C9,ED,5F,0F,0F,3C,E6,1F,4F,06,F5,79,C6,02,4F,  71F
1200 DATA 38,17,ED,78,AD,E6,80,20,F3,ED,4F,CB,0D,D9,38,05,  804
1210 DATA ED,69,D9,37,C9,ED,61,D9,C9,AF,3C,C9,01,08,F7,ED,  9C0
1220 DATA 49,C9,01,09,F7,ED,49,C9,F3,01,C4,7F,ED,49,21,00,  7A0
1230 DATA C0,11,00,40,01,00,40,ED,B0,01,C0,7F,ED,49,C3,D7,  6FF
1240 DATA 31,11,40,00,21,00,A4,0E,07,CD,CE,BC,21,BF,31,11,  4D5
1250 DATA 00,C0,06,0C,CD,8C,BC,21,00,20,11,00,08,3E,02,CD,  44E
1260 DATA 98,BC,CD,8F,BC,21,CB,31,11,00,C0,06,0C,CD,8C,BC,  781
1270 DATA 21,00,3C,11,00,4E,3E,02,CD,98,BC,CD,8F,BC,C7,52,  64E
1280 DATA 47,42,20,20,20,20,20,2E,30,30,31,52,47,42,20,20,  303
1290 DATA 20,20,20,2E,30,30,32,F3,21,E5,31,11,00,A0,D5,01,  4D1
1300 DATA 00,01,ED,B0,C9,31,00,C0,D9,08,AF,01,89,7F,ED,49,  727
1310 DATA 08,D9,21,81,31,0E,FF,C3,1C,06,3E,B7,32,BC,65,3D,  62B
1320 DATA 32,85,5F,C3,80,4E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,  2A7
1330 DATA END
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

AMIGA

Phobia

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Το Phobia της Imageworks έρχεται να προστεθεί στην ατέλειωτη σειρά από shoot 'em ups με οριζόντιο scrolling, που προσπαθούν να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες που παρέχει η Amiga. Και μάλιστα, τα καταφέρνει πολύ καλά. Δεν λέω καλά τα shoot 'em ups, αλλά ακόμη περιμένω να βγει ένα σωστό Tennis, που να συγκρίνεται με το Matchpoint στον CBM 64. Πού θα πάει, δεν θα βγει; Τώρα, όσον αφορά το Phobia, είναι ένα διαστημικό με καταπληκτικά γραφικά, αλλά ο βαθμός δυσκολίας ... Εντάξει, έχετε καταλάβει. Έτσι, ανέλαβα το καθήκον να χώσω το νυστέρι πολύ βαθιά και να αφαιρέσω την εξής κακοήθη σειρά: subq.w #1,$0018(A2). Στη γλώσσα του απλού gamesplayer, αυτό σημαίνει άπειρες ζωές και για τους δύο παίχτες.

Αυτό το μήνα έχουμε επιστροφή σε μια παλιά διαδικασία: Διαλέξτε το αγαπημένο σας αντιγραφικό και κάντε μια κόπια από τη δισκέτα που έχετε το Phobia. Η επέμβαση θα λειτουργήσει μόνο στη σπασμένη έκδοσή του Phobia (Το πρωτότυπο θα έχει πιθανότατα κάποιο κλείδωμα). Φορτώστε την Amiga Basic και βάλτε στο drive την κόπια που κάνατε προηγουμένως, φροντίζοντας η ασφάλεια να βρίσκεται στη θέση OFF. Δώστε την εντολή files, για να ελέγξετε αν υπάρχει το αρχείο phobia.prg. Αν δεν υπάρχει, σταματάτε εδώ. Αν υπάρχει, πληκτρολογείτε το Listing και το τρέχετε. Αν δεν υπήρξε κανένα πρόβλημα, είστε έτοιμοι να νικήσετε το φόβο σας (σύμφωνα πάντα με το σενάριο του παιχνιδιού). Το παιχνίδι θα το φορτώνετε πια από την κόπια με την ασφάλεια στη θέση ON (ιοί γαρ). ■

```
'        ***************************
'        *   Amiga Phobia Cheat    *
'        *    Hack by Christos     *
'        *     (c) 1989 PIXEL      *
'        ***************************

OPEN "r",1,"phobia.prg",1:FIELD 1,1 AS v$

Loop: READ r&,v%:IF r&=0 THEN CLOSE 1:END
      LSET v$=CHR$(v%):PUT 1,r&:GOTO Loop

DATA 15571,96,15572,2:'Infinite Lives

DATA 0,0
```

ATARI ST

RTYPE

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Πόσες από τις οκτώ πίστες του Rtype έχετε δει; Όποιος έχει δει πάνω από τρεις ας στείλει το όνομά του, για να γραφεί με χρυσά γράμματα στις σελίδες του high scores. Για όλους τους υπόλοιπους που άφησαν απελπισμένοι το υπέροχο αυτό παιχνίδι, δημοσιεύουμε αυτή την επέμβαση, που θα τους δώσει τη δυνατότητα να προσαρμόσουν το παιχνίδι στα μέτρα τους. Κι όταν μιλάμε για προσαρμογή, κυριολεκτούμε, μιας και η επέμβαση αυτή σας δίνει τις εξής επιλογές:

Να έχετε άπειρες ζωές.

Να μη χάνετε τα επιπλέον όπλα που παίρνετε όταν χάνετε ζωή.

Να περνάτε μέσα από τοίχους και σφαίρες.

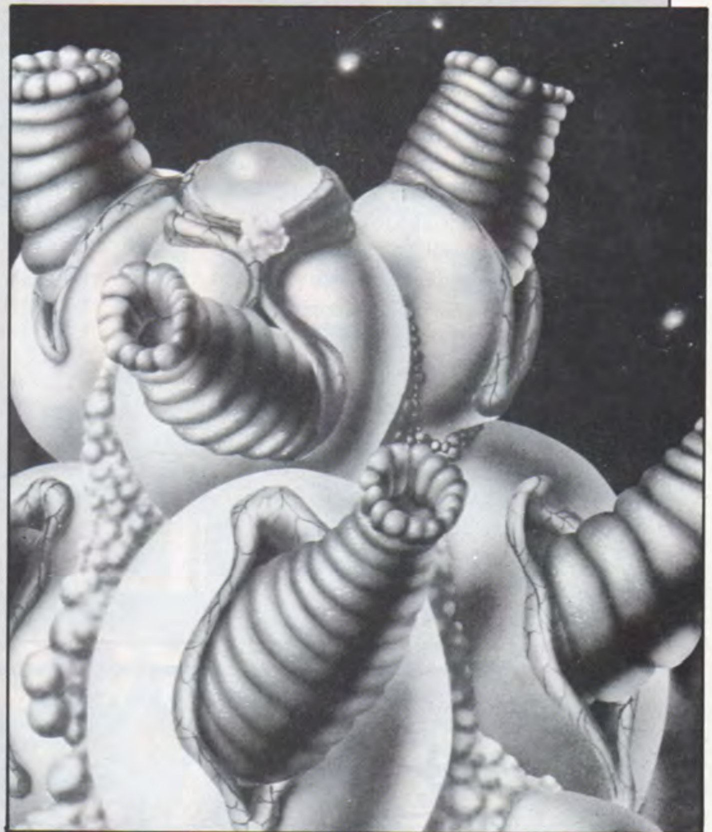
Να περνάτε μέσα από εχθρούς.

Και φυσικά μπορείτε να έχετε οποιαδήποτε από τις παραπάνω επιλογές, είτε μόνη της είτε σε συνδυασμό με άλλες. Έτσι κανονίζετε πια εσείς το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού.

Ας περάσουμε τώρα στο διαδικαστικό μέρος. Για να ετοιμάσετε την επέμβαση, φορτώστε τη basic του Atari και πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, δίνοντας μια κάποια προσοχή, μιας και δεν υπάρχουν checksums. Κατόπιν, σώστε το πρόγραμμα και δώστε RUN. Στη δισκέτα θα δημιουργηθεί ένα αρχείο με όνομα RTYPE-PRG και μήκος (αν πληκτρολογήσατε σωστά τα data) 1017 bytes. Το πρόγραμμα αυτό (RTYPE-PRG) θα το τρέχετε όταν θα θέλετε να παίξετε το παιχνίδι με κάποια αλλαγή. Οι επιλογές γίνονται μέσω dialog boxes. Αν διαλέξετε τις επιλογές να περνάτε από εχθρούς και σφαίρες-τοίχους, γίνεστε άτρωτος και θα μπορέσετε να δείτε και τις οκτώ πίστες του παιχνιδιού. ■

List of \RTYPE.BAS

```
10    REM RTYPE HACK
20    COUNT=1
30    OPEN "R",1,"RTYPE.PRG",1
40    FIELD #1,1 AS FILE$
50    READ DATA$:BYTE=VAL(DATA$)
60    IF BYTE=999 THEN GOTO 160
70    F$=CHR$(BYTE)
80    LSET FILE$=F$
90    PUT 1,COUNT
100   COUNT=COUNT+1
110   GOTO 50
160   CLOSE 1
170   END
200   DATA 96 , 26 , 0 , 0 , 3 , 168 , 0 , 0 , 0 , 0
210   DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
220   DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 35 , 252
230   DATA 0 , 0 , 3 , 146 , 0 , 0 , 3 , 122 , 35 , 252
240   DATA 0 , 0 , 3 , 156 , 0 , 0 , 3 , 130 , 35 , 252
250   DATA 0 , 0 , 3 , 158 , 0 , 0 , 3 , 134 , 35 , 252
260   DATA 0 , 0 , 3 , 160 , 0 , 0 , 3 , 138 , 35 , 252
270   DATA 0 , 0 , 3 , 164 , 0 , 0 , 3 , 142 , 51 , 252
280   DATA 0 , 1 , 0 , 0 , 3 , 156 , 35 , 252 , 0 , 0
290   DATA 1 , 228 , 0 , 0 , 3 , 160 , 78 , 185 , 0 , 0
300   DATA 1 , 202 , 51 , 252 , 0 , 0 , 0 , 0 , 3 , 156
310   DATA 35 , 252 , 0 , 0 , 2 , 147 , 0 , 0 , 3 , 160
320   DATA 78 , 185 , 0 , 0 , 1 , 202 , 51 , 249 , 0 , 0
330   DATA 3 , 158 , 0 , 0 , 3 , 116 , 51 , 252 , 0 , 0
340   DATA 0 , 0 , 3 , 156 , 35 , 252 , 0 , 0 , 2 , 44
350   DATA 0 , 0 , 3 , 160 , 78 , 185 , 0 , 0 , 1 , 202
360   DATA 51 , 249 , 0 , 0 , 3 , 158 , 0 , 0 , 3 , 114
370   DATA 35 , 252 , 0 , 0 , 2 , 229 , 0 , 0 , 3 , 160
380   DATA 78 , 185 , 0 , 0 , 1 , 202 , 51 , 249 , 0 , 0
390   DATA 3 , 158 , 0 , 0 , 3 , 118 , 35 , 252 , 0 , 0
400   DATA 3 , 50 , 0 , 0 , 3 , 160 , 78 , 185 , 0 , 0
410   DATA 1 , 202 , 51 , 249 , 0 , 0 , 3 , 158 , 0 , 0
420   DATA 3 , 120 , 51 , 252 , 0 , 1 , 0 , 0 , 3 , 156
430   DATA 35 , 252 , 0 , 0 , 2 , 98 , 0 , 0 , 3 , 160
440   DATA 78 , 185 , 0 , 0 , 1 , 202 , 66 , 167 , 63 , 60
450   DATA 0 , 32 , 78 , 65 , 92 , 143 , 63 , 60 , 0 , 0
460   DATA 72 , 121 , 0 , 0 , 1 , 192 , 63 , 60 , 0 , 61
470   DATA 78 , 65 , 80 , 143 , 58 , 0 , 47 , 60 , 0 , 4
480   DATA 4 , 0 , 47 , 60 , 0 , 1 , 87 , 234 , 63 , 5
490   DATA 63 , 60 , 0 , 63 , 78 , 65 , 223 , 252 , 0 , 0
500   DATA 0 , 12 , 63 , 5 , 63 , 60 , 0 , 62 , 78 , 65
510   DATA 88 , 143 , 65 , 249 , 0 , 0 , 1 , 94 , 67 , 249
520   DATA 0 , 7 , 0 , 0 , 46 , 60 , 0 , 0 , 0 , 164
530   DATA 34 , 216 , 81 , 207 , 255 , 252 , 38 , 60 , 0 , 0
540   DATA 0 , 0 , 40 , 3 , 42 , 4 , 44 , 5 , 54 , 57
550   DATA 0 , 0 , 3 , 114 , 56 , 57 , 0 , 0 , 3 , 116
560   DATA 58 , 57 , 0 , 0 , 3 , 118 , 60 , 57 , 0 , 0
570   DATA 3 , 120 , 78 , 249 , 0 , 7 , 0 , 0 , 182 , 124
580   DATA 0 , 1 , 102 , 0 , 0 , 10 , 51 , 252 , 74 , 121
590   DATA 0 , 4 , 19 , 94 , 184 , 124 , 0 , 1 , 102 , 0
600   DATA 0 , 10 , 51 , 252 , 96 , 64 , 0 , 4 , 18 , 254
610   DATA 188 , 124 , 0 , 1 , 102 , 0 , 0 , 10 , 51 , 252
620   DATA 74 , 57 , 0 , 4 , 160 , 106 , 186 , 124 , 0 , 1
630   DATA 102 , 0 , 0 , 10 , 51 , 252 , 74 , 57 , 0 , 4
640   DATA 165 , 156 , 70 , 252 , 39 , 0 , 65 , 249 , 0 , 4
650   DATA 4 , 0 , 67 , 249 , 0 , 0 , 4 , 0 , 46 , 60
660   DATA 0 , 0 , 85 , 250 , 34 , 216 , 81 , 207 , 255 , 252
670   DATA 78 , 249 , 0 , 0 , 4 , 10 , 82 , 84 , 89 , 80
680   DATA 69 , 46 , 68 , 65 , 84 , 0 , 35 , 252 , 0 , 0
690   DATA 3 , 146 , 0 , 0 , 3 , 122 , 34 , 60 , 0 , 0
700   DATA 3 , 122 , 32 , 60 , 0 , 0 , 0 , 200 , 78 , 66
710   DATA 78 , 117 , 91 , 49 , 93 , 91 , 32 , 124 , 32 , 82
720   DATA 84 , 89 , 80 , 69 , 32 , 85 , 76 , 84 , 73 , 77
730   DATA 65 , 84 , 69 , 32 , 72 , 65 , 67 , 75 , 124 , 32
740   DATA 32 , 32 , 66 , 89 , 32 , 71 , 46 , 86 , 65 , 83
750   DATA 83 , 73 , 76 , 65 , 75 , 73 , 83 , 124 , 32 , 32
760   DATA 32 , 32 , 32 , 70 , 79 , 82 , 32 , 80 , 73 , 88
770   DATA 69 , 76 , 93 , 91 , 32 , 32 , 32 , 79 , 75 , 32
780   DATA 32 , 32 , 93 , 0 , 91 , 50 , 93 , 91 , 32 , 124
790   DATA 32 , 32 , 68 , 79 , 32 , 89 , 79 , 85 , 32 , 87
800   DATA 65 , 78 , 84 , 124 , 73 , 78 , 70 , 73 , 78 , 73
810   DATA 84 , 69 , 32 , 32 , 76 , 73 , 86 , 69 , 83 , 63
820   DATA 93 , 91 , 32 , 32 , 89 , 69 , 83 , 32 , 32 , 124
830   DATA 32 , 32 , 78 , 79 , 32 , 32 , 93 , 0 , 91 , 51
840   DATA 93 , 91 , 32 , 124 , 73 , 78 , 83 , 69 , 82 , 84
850   DATA 32 , 32 , 79 , 82 , 73 , 71 , 73 , 78 , 65 , 76
860   DATA 124 , 32 , 32 , 32 , 82 , 84 , 89 , 80 , 69 , 32
870   DATA 68 , 73 , 83 , 75 , 93 , 91 , 32 , 32 , 83 , 84
```



```
880   DATA 65 , 82 , 84 , 32 , 32 , 93 , 0 , 91 , 50 , 93
890   DATA 91 , 32 , 124 , 32 , 32 , 32 , 68 , 79 , 32 , 89
900   DATA 79 , 85 , 32 , 87 , 65 , 78 , 84 , 32 , 84 , 79
910   DATA 124 , 32 , 75 , 69 , 69 , 80 , 32 , 69 , 88 , 84
920   DATA 82 , 65 , 32 , 87 , 69 , 65 , 80 , 79 , 78 , 83
930   DATA 124 , 65 , 70 , 84 , 69 , 82 , 32 , 76 , 79 , 79
940   DATA 83 , 73 , 78 , 71 , 32 , 65 , 32 , 76 , 73 , 70
950   DATA 69 , 93 , 91 , 32 , 32 , 89 , 69 , 83 , 32 , 32
960   DATA 124 , 32 , 32 , 78 , 79 , 32 , 32 , 93 , 0 , 91
970   DATA 50 , 93 , 91 , 32 , 124 , 32 , 68 , 79 , 32 , 89
980   DATA 79 , 85 , 32 , 87 , 65 , 78 , 84 , 32 , 84 , 79
990   DATA 32 , 80 , 65 , 83 , 83 , 124 , 32 , 32 , 32 , 84
1000  DATA 72 , 82 , 79 , 85 , 71 , 72 , 32 , 87 , 65 , 76
1010  DATA 76 , 83 , 124 , 32 , 32 , 32 , 32 , 65 , 78 , 68
1020  DATA 32 , 66 , 85 , 76 , 76 , 69 , 84 , 83 , 93 , 91
1030  DATA 32 , 32 , 89 , 69 , 83 , 32 , 32 , 124 , 32 , 32
1040  DATA 78 , 79 , 32 , 32 , 93 , 0 , 91 , 50 , 93 , 91
1050  DATA 32 , 124 , 32 , 68 , 79 , 32 , 89 , 79 , 85 , 32
1060  DATA 87 , 65 , 78 , 84 , 32 , 84 , 79 , 32 , 80 , 65
1070  DATA 83 , 83 , 124 , 32 , 32 , 32 , 84 , 72 , 82 , 79
1080  DATA 85 , 71 , 72 , 32 , 69 , 78 , 69 , 77 , 73 , 69
1090  DATA 83 , 93 , 91 , 32 , 32 , 89 , 69 , 83 , 32 , 32
1100  DATA 124 , 32 , 32 , 78 , 79 , 32 , 32 , 93 , 0 , 0
1110  DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0
1120  DATA 32 , 89 , 69 , 83 , 32 , 32 , 124 , 32 , 32 , 78
1130  DATA 79 , 32 , 32 , 93 , 0 , 69 , 83 , 93 , 65 , 83
1140  DATA 83 , 0 , 0 , 52 , 0 , 1 , 0 , 1 , 0 , 1
1150  DATA 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 1
1160  DATA 0 , 0 , 0 , 1 , 0 , 0 , 0 , 2 , 4 , 6
1170  DATA 4 , 6 , 4 , 6 , 4 , 6 , 4 , 8 , 6 , 4
1180  DATA 6 , 8 , 6 , 4 , 6 , 6 , 4 , 8 , 6 , 4
1190  DATA 6 , 6 , 4 , 6 , 4 , 6 , 6 , 4 , 6 , 4
1200  DATA 6 , 6 , 4 , 8 , 6 , 4 , 6 , 20 , 52 , 36
1210  DATA 6 , 6 , 6 , 120 , 4 , 6 , 0 , 999
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

CBM

Silkworm

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Ελικόπτερα και πάλι ελικόπτερα. Από 'δω και πέρα, τέρμα τα διαστημόπλοια. Το Silkworm κυριαρχεί. Τον περασμένο μήνα δημοσιεύσαμε την επέμβαση για Amiga, αυτό το μήνα ο Commodore έχει σειρά. Μια και το παιχνίδι είναι πια γνωστότατο και η διαδικασία επέμβασής σας έχει γίνει συνήθεια, μου δίνεται η ευκαιρία να παραδώσω το πιο μικρό κείμενο που έγραψα ποτέ για επέμβαση. Και πριν το ξεχάσω: η επέμβαση χαρίζει άπειρες ζωές. Υποθέτω ότι κι αυτό το ξέρατε... (Λειτουργεί με πρωτότυπη κασέτα).



```
10 REM ***************************
20 REM *   C64 SILKWORM CHEAT    *
30 REM *    CODE BY CHRISTOS     *
40 REM *     (C) 1989 PIXEL      *
50 REM ***************************
60 REM
70 FOR A=256 TO 287:READ B
80 POKE A,B:NEXT A
90 POKE 157,128:SYS 256
100 DATA 32,86,245,169,14,141,41,4
110 DATA 169,1,141,42,4,96,169,0
120 DATA 141,117,8,169,105,141,119,8
130 DATA 169,80,141,120,8,76,174,167
```



ΣΤΟ ΕΛΕΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΝΟΜΩΝ...

...**Ε**ιλικρινά έχω μεγάλη περιέργεια να μάθω τι γίνεται με την έκδοση του Robocop, για την Amiga. Πρέπει να πω ότι, όσο και να έχω ψάξει, δεν έχω βρει το πρόγραμμα πουθενά, και όσους και να έχω ρωτήσει, δηλώνουν άγνοια για το θέμα. Απ' ό,τι γνωρίζω, το παιχνίδι υπάρχει για τον Atari ST και ειλικρινά παραξενεύτηκα όταν δεν μπόρεσα να το βρω για την Amiga μου, αφού συνήθως ό,τι παιχνίδι βγαίνει για το ένα 16μπιτο, μετά από λίγο καιρό, βγαίνει και για το άλλο. Μήπως λοιπόν ξέρεις για ποιόν πιθανό λόγο καθυστερεί τόσο η OCEAN για την έκδοση του παιχνιδιού για την Amiga; Επίσης, πρέπει να σου πω ότι το παιχνίδι το έχω παραγγείλει στη Software Boutique, αφού το είχα δει να υπάρχει στον κατάλογο τότε (πώς γίνεται αυτό;) και, φυσικά, δεν μου έχει έρθει απάντηση. Τώρα, αν τυχόν κυκλοφορήσει θα το παραλάβω ή θα πρέπει να το ξαναπαραγγείλω;

Αυτά περί Robocop. Τώρα θα ήθελα να ρωτήσω ποιά από τα παραπάνω παιχνίδι υπάρχουν σε Amiga: Night Hunter, Fright Night, Heroes of the Lance, Dungeon Master.

Τέλος, θα ήθελα να ρωτήσω τα εξής: Έχω το King of Chicago (δύο δισκέτες) και ενώ το παιχνίδι εξελίσσεται κανονικά, ξαφνικά η Amiga βγάζει μήνυμα για ανεπάρκεια μνήμης. Τι πρέπει να κάνω; Να προσθέσω την A501 memory expansion, να πάρω δεύτερο drive εξωτερικό ή και τα δύο;

Μ. Φρυδάκης

Το τι μπορεί να συμβαίνει στην περίπτωση του Robocop το γνωρίζει μόνο η Ocean και ενδεχομένως ο Θεός (αν ασχολείται με αυτά). Εμάς προσωπικά δεν μας παραξενεύει το γεγονός, μιας και είμαστε συνηθισμένοι πια σε καθυστερήσεις εκδόσεων ενός παιχνιδιού που έχει ανακοινωθεί και διαφημιστεί πολύ καιρό πριν. Δυστυχώς κι εμείς (όπως κι εσύ, αλλά και όλος ο κόσμος) βασιζόμαστε στις ανακοινώσεις των εταιριών για τα format. Αν τώρα η έκδοση του παιχνιδιού για έναν συγκεκριμένο υπολογιστή παρουσιάζει καθυστερήσεις, τότε δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε περισσότερο από το να περιμένουμε. Εδώ που τα λέμε πάντως, είναι πράγματι αδικαιολόγητη η απουσία του Robocop για Amiga. Υπάρχει κάποιο πρόβλημα στην προγραμματιστική ομάδα της Ocean που ασχολείται με το μηχάνημα; Ας μην γινόμαστε καλύτερα κουτσομπόληδες... Για τα παιχνίδια τώρα που αναφέρεις κυκλοφορούν τα δύο (Dungeon Master, Fright Night), ενώ για τα υπόλοιπα δύο δεν έχουμε ακριβείς πληροφορίες. Όσο για το King of Chicago, η έκδοση που είχαμε στα χέρια μας ήταν δύο δισκέτες και δεν παρουσίαζε κανένα πρόβλημα. Μήπως κάποια δισκέτα σου παρουσιάζει τίποτα; Καλά θα κάνεις να εξετάσεις την περίπτωση, αλλιώς... memory expansion.

ΜΙΚΡΟΒΙΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θέλω να κάνω μερικές ερωτήσεις:

α) Κυκλοφορεί Virus Killer για τον υπολογιστή μου; Καλύπτει όλες τις περιπτώσεις virus; Τι γίνεται με εκείνο το περίφημο virus για CP/M στον Amstrad;

β) Στο τεύχος 56 αναφέρθηκε ότι δεν γίνεται να αλλαχθεί ο Z80, μπορεί όμως να τοποθετηθεί πλακέτα με δεύτερο

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Έσφιξε στο δεξί χέρι το πιστόλι κι έκανε ακόμα ένα προσεκτικό βήμα. «Να δούμε τι άλλο θα μας προκύψει τώρα», σκέφτηκε, προσπαθώντας να τρυπήσει με τα μάτια το πηχτό σκοτάδι γύρω του. Για χιλιοστή φορά προσπάθησε χωρίς ιδιαίτερη επιτυχία να βολευτεί κάπως μέσα στην άκομψη ειδική στολή του. Χωρίς να δίνει ιδιαίτερη σημασία στις φωτεινές φιγούρες των σπιτιών που τρεμόσβηναν γύρω του αβέβαια, κόλλησε με την πλάτη σ' έναν τοίχο. Υπακούοντας στην εξασκημένη του διαίσθηση, εστίασε το σκόπευτρο του όπλου στην είσοδο του απέναντι σπιτιού. «Από εκεί θα βγει», σκέφτηκε με σιγουριά και σχεδόν αμέσως η πόρτα τινάχτηκε μπροστά κι από πίσω της όρμησε στο δρόμο ένας τύπος με κράνος και πιστόλι στο χέρι. Το έμπειρο μάτι του άλλου καρφώθηκε αμέσως στο κόκκινο διακριτικό στο στήθος και χωρίς δισταγμό πάτησε τη σκανδάλη. Μια λεπτή δέσμη λέιζερ έσχισε για μια στιγμή το σκοτάδι, διαπερνώντας εύκολα το σώμα του αντιπάλου που έπεσε κάτω. Το πτώμα άρχισε να αποσυντίθεται με εκπληκτική ταχύτητα, αυτό όμως δεν φάνηκε να τραβά την προσοχή του επίδοξου εισβολέα τόσο, όσο ο κόκκινος τριψήφιος αριθμός που αιωρήθηκε για μια στιγμή από πάνω του, πριν εξαφανιστεί με τον ίδιο τρόπο. Το νεανικό του πρόσωπο συσπάστηκε σ' ένα μορφασμό απογοήτευσης. «Πάλι τα ίδια», μουρμούρισε, καθώς χανόταν πίσω από τη γωνία.

Το σκοτάδι πύκνωσε ξαφνικά και τα σπίτια άρχισαν να τρεμουλιάζουν αφύσικα. «Α, μάλιστα, αλλάζω επίπεδο · αυτό μας έλειπε τώρα», γκρίνιαξε και σαν επιβεβαίωση της απαισιόδοξης σκέψης του, ένας άοπλος άνδρας πρόβαλε απ' την απέναντι γωνία και άρχισε να διασχίζει κάθετα το δρόμο. Τον σημάδεψε αμέσως, ενθουσιασμένος για τον εύκολο στόχο, αλλά την τελευταία στιγμή χαμήλωσε το όπλο με απογοήτευση, βλέποντας το μπλε διακριτικό στο στήθος του. «Παρά τρίχα. Αυτό μας έλειπε τώρα, να χάσω βαθμούς».

Ησυχία ξανά... Μια δέσμη φωτός έπεσε στο δρόμο, κάνοντάς τον να αναπηδήσει έκπληκτος και να κρυφτεί πίσω από ένα τοίχο. Φακός; Όχι, είναι εκείνο το παράθυρο της απέναντι πολυκατοικίας. Αστραπιαία το όπλο σημάδεψε το παράθυρο και το στόχαστρό του. Ξανά το μπλε διακριτικό στο στήθος. Ο νεαρός μούγκρισε εκνευρισμένος. «Να πάρει η ευχή, κι άλλος γαλάζιος. Μα δεν είναι φυσικό να εμφανίζονται δύο γαλάζιοι διαδοχικά. Τι συμβαίνει;». Δύο δευτερόλεπτα αμηχανίας μέσα σε απόλυτη ησυχία και ξαφνικά κάτι έλαμψε στο μυαλό του: «Παγίδα;». Ένιωσε μια ανατριχίλα στην πλάτη κι αμέσως μετά ακούστηκε κάποιο τρίξιμο ακριβώς πίσω του. Στράφηκε απότομα, όχι όμως αρκετά γρήγορα. Ένας ίσκιος τον πυροβόλησε, πρόλαβε να δει τη λάμψη της ακτίνας και μετά έπεσε ανάσκελα.

Έμεινε έτσι για λίγο, προσπαθώντας να ανακαλύψει τι πήγε στραβά. Όλα γύρω του άρχισαν να τρεμοπαίζουν αβέβαια και να εξαφανίζονται σαν να μην υπήρξαν ποτέ. Πρώτα χάθηκαν τα κτίρια και μετά οι δρόμοι, δίνοντας τη θέση τους σε ένα διαφανές πλαστικό πάτωμα. Σήκωσε βαριεστημένα το κεφάλι, περιμένοντας στωϊκά το τελικό χτύπημα. Ένας εξαψήφιος αριθμός αιωρήθηκε για λίγο μπροστά του. «123.564», μουρμούρισε απελπισμένα, καθώς ο αριθμός εξαφανιζόταν. Τη θέση του πήρε αμέσως το τελικό καταδικαστικό μήνυμα, ο φόβος και ο τρόμος όλων των gamers, όλων των εποχών: GAME OVER... Αιωρήθηκε κι αυτό για λίγο σαδιστικά πάνω από το κεφάλι του και μετά χάθηκε. Με κόπο ο νεαρός σηκώθηκε και απαλλάχτηκε από την εξάρτησή του. Δεν βρισκόταν πια μέσα στη φανταστική πόλη, αλλά στο κέντρο ενός τεράστιου κύβου με διαφανή τοιχώματα από μυστηριώδες υλικό. Και πίσω από τους τοίχους οι κοροϊδευτικές φάτσες των φίλων του να τον κοιτάνε επιτιμητικά. Προχώρησε κατσούφης προς την έξοδο και πλησίασε τον πιο γελαστό. «Εντάξει Τομ», του είπε, χώνοντας το χέρι στην τσέπη, «κέρδισες αυτή τη φορά. Να ξέρεις όμως πως την άλλη φορά θα σκίσω». Έβγαλε από την τσέπη μια πλαστική κάρτα που άλλαξε αμέσως ιδιοκτήτες. Ο Τομ χαμογέλασε με αυτοπεποίθηση: «Στο ξαναλέω Μάικ, δεν πρόκειται να προχωρήσεις πέρα απ' αυτό το επίπεδο. Γιατί δεν τα παρατάς;». Ο Μάικ σήκωσε τους ώμους: «Δεν ξέρω. Πάντως λέω να ασχοληθώ με κάτι άλλο για λίγο, έτσι για αλλαγή. Αυτά τα καινούρια ολογραφικά παιχνίδια παραείναι ρεαλιστικά και μερικές φορές μου δίνουν στα νεύρα. Μου φαίνεται πως θα πάω στο μουσείο να βρω καμιά απ' αυτές τις παλιές παιχνιδομηχανές του 20ου αιώνα για να ξεσπάσω».

Ο άλλος γούρλωσε τα μάτια έκπληκτος: «Εννοείς εκείνα τα πρωτόγονα, αργά μηχανήματα με τη γελοία διακριτότητα και τη δισδιάστατη απεικόνιση;», ψέλλισε. Ο Μάικ κούνησε καταφατικά το κεφάλι συγχισμένος. «Μάλιστα κύριε, αυτά εννοώ». Και χωρίς άλλα σχόλια στράφηκε προς την έξοδο, αφήνοντας τους άλλους πίσω του να ξεσπάνε σε ασυγκράτητα γέλια.

«Ας λένε ότι θέλουν, εγώ το αποφάσισα» σκέφτηκε και τάχυνε το βήμα προς το μουσείο Τεχνολογίας. «Θα διαλέξω τον πιο χαζό ηλεκτρονικό υπολογιστή που υπάρχει στο μουσείο. Μάλιστα νομίζω ότι ξέρω κιόλας ποιός είναι. Θα πρέπει να' ναι εκείνο το ηλίθιο μηχάνημα της κλάσης των home, που είχε κάνει θραύση όταν βγήκε στην αγορά γύρω στο 1982 μ.Χ. Κάπου διάβασα ότι, χάρις σε αυτόν, η μεγάλη μάζα των ανίδεων της εποχής είχε την πρώτη επαφή της με τον κόσμο των υπολογιστών. Να δεις πώς τον λέγανε... Α, ναι: ZX Spectrum...».

ΤΕΛΟΣ (;)

Αλληλογραφία

βοηθητικό επεξεργαστή. Ποιά θα είναι τα πλεονεκτήματα; Ποιός επεξεργαστής είναι κατάλληλος γι' αυτό; Ο δεύτερος επεξεργαστής θα επηρεάσει το φόρτωμα των προγραμμάτων; Πού μπορώ να απευθυνθώ για την τοποθέτηση;

γ) Εκτός από τα Silent service, Blue-War και Red October, υπάρχει άλλο submarine simulator για τον υπολογιστή μου;

δ) Υπάρχει το Spitfire '40, Auf Wiedersehen Monty και το Raid over Moskow για τον Amstrad 6128;

ε) Ανάμεσα στα Discology 5.1 και Hercules, ποιό είναι το καλύτερο αντιγραφικό; Έχουν πράγματι κυκλοφορήσει Discology 5.2, 6.5 κ.τ.λ., τα οποία διαφημίζονται στις αγγελίες; Έχει κυκλοφορήσει το Defender of the Crown, το F-16 Falcon και το F-18 Interceptor για τον υπολογιστή μου;

Μ. Διαμάντας

α) Μέχρι στιγμής, στα γραφεία του περιοδικού δεν έχει γίνει επιδρομή από Amstrad-ιό, ούτε έχουμε πληροφορηθεί για κάποιο virus killer. Προφανώς το virus για CP/M δεν ήταν τόσο επικίνδυνο όσο αναμενόταν. Για να σου πούμε τι ακριβώς θα χρειαστεί ένας ακόμα επεξεργαστής, θα πρέπει να έχουμε στα χέρια μας τον επεξεργαστή αυτόν και το software που τον συνοδεύει. Δυστυχώς όμως, μέχρι τώρα, πολλοί επεξεργαστές ανακοινώθηκαν για τους Amstrad αλλά κανείς δεν εθεάθη στις βιτρίνες των computer shops. Εάν κυκλοφορήσει κάποιος, τότε θα έχουμε νεότερα. γ) Όχι, τουλάχιστον επίσημα στη χώρα μας. δ) Το Raid over Moskow (αναστεναγμός - αναμνήσεις) δεν έχουμε ακούσει να κυκλοφόρησε για τον 6128, αλλά έτσι κι αλλιώς είναι πια πολύ παλιό για να το συναντήσεις οπουδήποτε. ε) Και τα δύο την κάνουν τη δουλειά τους πολύ καλά. Όσο για τις εκδόσεις που λες, έχουν πολλές φορές διαπιστωθεί κρούσματα αντιγραφικών που κυκλοφορούν με αλλαγμένο τον αριθμό της έκδοσης (με έναν sector editor είναι πολύ εύκολο να γίνει) και «πλασάρονται» σαν καινούργια. Θα σε συμβούλευα να προσέχεις. Το Defender of the Crown έχει πράγματι κυκλοφορήσει, αλλά όχι - δυστυχώς - και τα υπόλοιπα.

ΤΑ ΟΜΟΙΑ ΚΑΙ ΟΙ ...ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΟΥΣ

Είμαι ένας υποψήφιος αγοραστής μιας Amiga. Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν μπορώ να διαλέξω ανάμεσα σε μια Amiga 500 και σε μια Amiga 2000, γι' αυτό αποφάσισα να σου γράψω. α) Ένας φίλος μου ισχυρίζεται πως η Amiga 500 είναι η πρωτοπόρος στον τομέα επεξεργαστής ήχου και εικόνας. Αν είναι αλήθεια αυτό, τότε είναι και η Amiga 2000 το ίδιο; β) Είναι συμβατή με PC; (η Amiga 2000). γ) Έχουν το ίδιο software οι δύο υπολογιστές και, άρα, τα ίδια παιχνίδια; δ) Ποιά είναι η διαφορά της Basic των δύο μηχανημάτων; ε) Υπάρχουν προγράμματα που μετατρέπουν την Amiga 500 σε PC;

Μ. Κωτσιδήμος

α) Πραγματικά δύσκολο να διαλέξει κανείς, όχι μόνο γιατί και τα δύο μηχανήματα είναι πολύ καλά, αλλά και γιατί είναι και τα δύο απελπιστικά... ίδια. Με λίγα λόγια, η Amiga 500 και η Amiga 2000 έχουν «εξωτερικές» μόνο διαφορές, ενώ η κεντρική πλακέτα είναι όμοια. Συνεπώς, όσα ισχύουν για το ένα μοντέλο ισχύουν και για το άλλο. Η 2000 τώρα περιλαμβάνει επιπλέον μνήμη, ένα ακόμα drive των 5,25 ιντσών καθώς και πρόσθετα κυκλώματα που την καθιστούν και IBM συμβατή. Η 500 γίνεται κι αυτή IBM συμβατή, αλλά με τη βοήθεια software, κάτι που της κοστίζει σε μνήμη, ταχύτητα και (πιθανώς) ικανότητα να τρέχει όλα τα προγράμματα για PCs που υπάρχουν.

AMSTRAD QUESTION PACK

...Ξέροντας πως ο χώρος σου είναι πολύτιμος θα μπω κατευθείαν στο ψητό:

α) Θα ήθελα να μου στείλεις με αντικαταβολή το Pixel 25 και το Super Pixel '88.

β) Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα Flight simulator ειδικά για Amstrad 6128;

γ) Σε παλαιότερα τεύχη δημοσιεύσες κάποιες κατασκευές. Υπάρχουν οι πλακέτες αυτών των κατασκευών;

δ) Ισχύει το κουπόνι του προγράμματος ΠΡΟ-ΠΟ του Hitpack 13, που δημοσιεύσατε σε παλαιότερα τεύχη;

ε) Γιατί δεν βάζετε στην Pixel Boutique τα παιχνίδια του μέλλοντος (adventure) και ιδιαίτερα εκδόσεις για τον 6128;

Α. Παπατσαρουχάς

α) Πολύ ευχαρίστως. Θα κάνεις τον κόπο να τηλεφωνήσεις στα γραφεία μας; β) Για τον 6128 υπάρχουν αρκετά flight simulators (ACE, Ace of Aces, Flight Simulator κ.λπ.). Ψάχνεις κάτι συγκεκριμένο; γ) Μερικές ναι, άλλες όχι. Θα χρειαστεί να επικοινωνήσεις άλλη μια φορά με τα γραφεία μας. δ) Βεβαίως ισχύει. ε) Άσχετα με το αν τα adventures είναι παιχνίδια του μέλλοντος ή όχι, δεν είναι στο «χέρι μας» να τα βάλουμε στην Pixel Boutique. Παίρνουμε ό,τι έχουν να μας δώσουν οι εταιρίες. Να είσαι σίγουρος ότι αν κάποιο adventure κυκλοφορήσει (πρωτότυπο) σε Amstrad, δεν θα διστάσουμε να το συμπεριλάβουμε στη συλλογή της Boutique μας.

PC Ή ...PC;

...Δεν είμαι ακόμα κάτοχος ενός υπολογιστή, αλλά σκέφτομαι να γίνω. Θα' θελα να με βοηθήσεις στην επιλογή μου. Σκέφτομαι να αγοράσω τον Amstrad 1640 με 2 drives και έγχρωμη οθόνη ή τον Samsung SPC 3000V με 2 floppies. Ποιόν μου προτείνεις;

α) Παίρνουν όλοι οι υπολογιστές έγχρωμο monitor; Δηλαδή μπορώ να βρω το Samsung με έγχρωμο monitor, αντί για το πορτοκαλί που διατίθεται στην αγορά;

β) Για την ηλικία μου (είμαι 15 χρονών) ποιόν υπολογιστή θα μου πρότεινες, ώστε να μου χρησιμεύσει και στο μέλλον;

γ) Για να πάρω το τεύχος 21, τι πρέπει να κάνω;

δ) Μπορείς να κάνεις τεστ στο Samsung SPC 3000V;

ε) Τέλος, θέλω να ρωτήσω για τη Software Boutique. Μπορώ να στείλω κουπόνι από παλιό τεύχος;

Β. Τσονίδης

Και οι δυο υπολογιστές είναι συμβατοί, άρα οι δυνατότητές τους είναι (σχεδόν) οι ίδιες. Μπορούν να πάρουν έγχρωμη οθόνη, με την προϋπόθεση βέβαια ότι τα μηχανήματα διαθέτουν κάποια έγχρωμη κάρτα για να την αξιοποιήσουν. Για να πάρεις το τεύχος 21, θα πρέπει να ακολουθήσεις την γνωστή διαδικασία του τηλεφωνήματος. Κουπόνι για τη Software Boutique μπορείς να στείλεις κι όσο για το τεστ του υπολογιστή που ζητάς, θα χρειαστείς τα άλλα μέλη της οικογένειας, το "Computer Για Όλους".

ΤΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΒΑΡΗΚΟΟ

...Θα ήθελα να μου πεις κάτι για το Σινκλαιράκι μου. Υπάρχει ένα μεγάλο πρόβλημα: Δεν μπορώ να σώσω ένα πρόγραμμα που έχω γράψει. Μη σκεφτείς όμως ότι το πρόβλημα είναι στην εντολή Save. Το πρόβλημα είναι στα port του κασετοφώνου. Ο Spectrum έχει υποδοχές EAR και MIC. Στο κασετόφωνο όμως υπάρχει μια μόνο υποδοχή PHONES. Τι πρέπει να κάνω για να σώσω το πρόγραμμα σε μια κασέτα;

Γ. Τσόης

...Μάλλον να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο κασετόφωνο. Ο λόγος για τον οποίο δεν μπορείς να σώσεις είναι απλούστατος: η υποδοχή PHONES είναι κατασκευασμένη να στέλνει σήματα, όχι να δέχεται! Ό,τι και να κάνεις, δεν θα μπορέσει να αντικαταστήσει την υποδοχή MIC, η οποία δέχεται σήματα και την οποία χρειάζεσαι τελικά. Είναι, με άλλα λόγια, σαν να απαιτείς από κάποιον να σε ακούσει με το ... στόμα του και όχι με τα αυτιά του. Χρειάζεσαι κάποιο κασετόφωνο με υποδοχές εισόδου, όπως MIC ή AUX.

ΣΙΝΕΜΑΣΚΟΠ ...ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και ενός εκτυπωτή DMP 3160. Όταν τυπώνω ο,τιδήποτε, παρουσιάζεται ένα πρόβλημα: ο εκτυπωτής τυπώνει μια γραμμή και, για να τυπώσει την επόμενη, αφήνει μια κενή. Έτσι, τα σχέδια δεν βγαίνουν σωστά. Οι διακόπτες DIP είναι εντάξει. Τι πρέπει να κάνω;

Χ. Πολυχρονόπουλος

Κλασική περίπτωση. Απλά ο εκτυπωτής σου βρίσκεται σε EPSON mode γραφικών, κάτι για το οποίο είναι υπεύθυνες οι θέσεις που έχουν τοποθετηθεί τα DIP switches. Με το manual στο αριστερό χέρι και με κάποιο μολυβάκι στο δεξί, παίξε με τις θέσεις των δύο τελευταίων DIP switches της πρώτης σειράς. Κάποιος από τους συνδυασμούς που θα γίνουν θα είναι ο κατάλληλος.

Αλληλογραφία

ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΣΕ ΕΝΑΝ AMSTRAD...

...Έχω έναν Amstrad 6128 και είμαι αρχάριος στη χρήση του. Θέλω να εξασκηθώ στην assembly...

α) Ποιό βιβλίο μου προτείνεις;

β) Το βιβλίο "Amstrad χίλιες και μια δυνατότητες" τι περιέχει;

γ) Ποιά γλώσσα θα ήταν χρήσιμη να μάθω στον computer μου και πόσο κυμαίνεται η τιμή της;

δ) Μπορώ να συνδέσω στον υπολογιστή μου drives των 3,5 ή των 5,25 ιντσών; Αν ναι, υπάρχουν διαθέσιμα προγράμματα;

ε) Τι είναι το RS-232 και το RS-232C;

στ) Έχουν βγει τα παιχνίδια F-16 Combat Pilot, F-18 Interceptor και F-16 Falcon για 6128; Αν ναι, που μπορώ να τα βρω;

Ν. Δαύλης

α) Υπάρχουν πολλά βιβλία που κυκλοφορούν για το Z80, ξενόγλωσσα ή ελληνικά. Από ξένα θα σου συνιστούσα το βιβλίο του «μαιτρ» Rodney Zaks. Αλλά και πολλές ελληνικές εκδόσεις θα σε ικανοποιήσουν. Το καλύτερο εδώ θα είναι να ψάξεις ο ίδιος τι σου ταιριάζει σε ένα καλό τεχνικό βιβλιοπωλείο. β) Πρόκειται για μια συλλογή από πολύτιμες πληροφορίες, παραδείγματα και ρουτίνες που κρύβονται στο λειτουργικό του Amstrad. Πολύ χρήσιμο, αλλά προϋποθέτει γνώσεις σε γλώσσα μηχανής. γ) Εξαρτάται από το τι χρειάζεσαι εσύ. Πάντα στη μόδα είναι οι Basic και C. δ) Μπορείς. Θα τα χρησιμοποιήσεις κυρίως με απροστάτευτα προγράμματα. ε) Πρόκειται για δύο εκδόσεις του σειριακού interface. στ) Δυστυχώς ακόμα όχι.

ΤΑ ΣΥΜΒΑΤΑ ΑΣ ΜΗΝ ΑΓΩΝΙΟΥΝ...

...Έχω έναν Amstrad PC-1640 και εκτυπωτή STAR LC-10.

1) Έχω παρατηρήσει πως διαρκώς μειώνονται τα θέματα για PCs. Θα ήθελα να μου το εξηγήσετε αυτό.

2) Όταν πήρα τον εκτυπωτή διάβασα στο εγχειρίδιο του υπολογιστή πως αν η οθόνη είναι MD πρέπει να χρησιμοποιώ την εντολή MDGRAPH και όχι την GRAPHICS για να τυπώσω εικόνες γραφικών. Την εκτέλεσα κανονικά με όλες τις παραμέτρους που αναφέρονται, αλλά ο εκτυπωτής δεν τύπωσε γραφικά παρά κάτι σύμβολα που δεν ήταν ούτε ASCII. Στο εγχειρίδιο γράφει πως η διαταγή GRAPHICS δεν δουλεύει κανονικά στην MD. Ωστόσο, με αυτήν μπόρεσα να τυπώσω γραφικά. Πού είναι το πρόβλημα;

3) Θα ήθελα να μου πείτε αν μπορώ να τρέξω παιχνίδια που δεν τρέχουν σε Hercules (π.χ. PC-POOL, ARCANOID).

4) Έχει κυκλοφορήσει σε έκδοση για PC το ROBOCOP;

5) Έχει ο PC καλύτερα γραφικά από το SPECTRUM και τον AMSTRAD 6128;

Γ. Παπάζογλου

1) Τα θέματα για PCs μειώνονται στο Pixel, αλλά αυξάνονται σε ένα νέο περιοδικό, το PC Master. Όσοι πιστοί των συμβατών, γρήγορα στο περιοδικό σας! 2) Άρα η οθόνη σου δεν είναι MD! Καλά κάνεις και χρησιμοποιείς την Graphics. 3) Για να μπορέσεις να τρέξεις σε Hercules παιχνίδια που τρέχουν σε Color Graphics, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιον εξομοιωτή της CGA. Τέτοιες υπάρχουν αρκετές και σε πολλά παιχνίδια το πρόβλημα λύνεται, αλλά όχι σε όλα. 4) Ακόμα όχι. 5) Εξαρτάται από την κάρτα γραφικών που περιλαμβάνει. Για τη CGA ο ανταγωνισμός είναι δύσκολος, αλλά με EGA ή CGA τα πράγματα ξεκαθαρίζουν σαφώς υπέρ του PC.

ΠΑΛΙ ΑΥΤΗ;

...Θα ήθελα να διατυπώσω μερικές ακόμα πληκτικές για τους συντάκτες απορίες, που αφορούν την Amiga (ναι, πάλι αυτή). Επειδή βλέπετε με ενδιαφέρον σοβαρά οι υπολογιστές και μάλιστα ενδέχεται να ασχοληθώ επαγγελματικά με αυτούς στο μέλλον (είμαι φοιτητής Ηλεκτρολόγος Μηχανικός), θέλω να αγοράσω ένα μηχάνημα με κάποιο ικανοποιητικό software. Σε όποιον αναρωτηθεί γιατί δεν αγοράζω έναν συμβατό, απαντώ ότι ναι μεν οι συμβατοί έχουν πλούσιο software, από την άλλη όμως είναι μηχανήματα πληκτικά και χωρίς προσωπικότητα και τα οποία ομολογώ ότι αντιπαθώ από λίγο ως απελπιστικά. Από την άλλη, σαν άνθρωπος με αισθήματα, δεν μπόρεσα να μείνω ασυγκίνητος μπροστά στα θαύματα της Amiga. Ρωτάω λοιπόν;

α) Είναι γνωστό ότι, προς το παρόν, το software της Amiga είναι λίγο και δυσεύρετο. Θα είναι όμως έτσι και στο μέλλον; Θα μπορέσω αργότερα να βρω στην Amiga τα εξειδικευμένα προγράμματα που απαιτεί η σχολή μου, ή μήπως ο υπολογιστής είναι καταδικασμένος να μείνει παιχνιδομηχανή;

β) Άκουσα να λέγονται πολλά για το flickering. Πού οφείλεται αυτό το ελάττωμα; Τέλος, αφορά μόνο την Amiga ή παρατηρείται και σε άλλους υπολογιστές;

Ο δεύτερος λόγος που σας γράφω, όπως ίσως διαπιστώσατε, είναι το μικρό διήγημά μου που υπάρχει στο φάκελλο και που σας στέλνω με την ελπίδα να δει το φως της δημοσιότητας. Πείτε μου αν θα σας ενδιέφερε μια δεύτερη προσπάθεια.

Σ. Μαυρομμάτης

α) Το μέλλον αόρατον... Τα πάντα αλλάζουν απρόβλεπτα και η αγορά των υπολογιστών είναι εξαιρετικά ασταθής. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν σοβαρά προγράμματα για την Amiga, αλλά αν τα συγκρίνει κανείς με τον όγκο του software που υπάρχει και ολοένα κυκλοφορεί για PCs, τότε... β) Το flickering έχει σχέση και με το resolution της οθόνης και με το εξειδικευμένο για τα γραφικά τσιπάκι της Amiga.

Για τον λόγο αυτό, έχει ήδη ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει (θα πρέπει να κυκλοφορεί ήδη) ένα εξελιγμένο τσιπάκι για την Amiga. Το διήγημά σου όπως βλέπεις έχει την τιμητική του στη στήλη μας αυτόν το μήνα και δεν θα ήταν άσχημη μια δεύτερη προσπάθεια. Εύγε!

ATARI: BASICΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

...Θα ήθελα να αγοράσω έναν Atari 520 STFM και γι' αυτό θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις:

1) Απ' ό,τι έχω ακούσει αλλά και από μερικά προγραμματάκια που έχεις δημοσιεύσει για τον ST, σχημάτισα την εντύπωση ότι η Basic του ST είναι λιγάκι δύσχρηστη. Είναι αλήθεια αυτό; Και αν ναι, υπάρχουν άλλες εκδόσεις Basic για τον ST;

2) Θα ήθελα να μου συστήσεις ένα ολοκληρωμένο βιβλίο για την assembly γλώσσα του ST, κάτι σαν το βιβλίο "-Programming the Z80" του Rodnay Zaks;

3) Όταν λέμε ότι με το PC-Ditto ο ST γίνεται IBM συμβατός, τι εννοούμε; Ότι μπορεί να τρέξει αρκετά από τα πακέτα που κυκλοφορούν (π.χ. Lotus 1-2-3) ή ότι θα μπορούσε κάποιος να προγραμματίσει και σε γλώσσα assembly του 8088 επίσης;

4) Υπάρχει κάποιο καλό έγχρωμο monitor, το οποίο θα δουλεύει με όλα τα προγράμματα του ST, δηλαδή και με εκείνα που απαιτούν μονόχρωμη ανάλυση; Και αν ναι, ποιό είναι αυτό;

5) Θα δημοσιεύσεις κάποιο gallop σαν κι αυτά που έκανες παλιά, που να δείχνει τις προτιμήσεις του αγοραστικού κοινού για κάποιον συγκεκριμένο υπολογιστή;

6) Γιατί μα γιατί δεν δημοσιεύεις μια στήλη για τον προγραμματισμό του 68000;

Ν. Μηλεούνης

1) Δεν συμφωνώ ότι είναι τόσο δύσχρηστη. Ας μην της φορτώνουμε κι άλλα μειονεκτήματα... Υπάρχουν πάντως πάρα πολλές εκδόσεις (και μάλιστα από τις καλύτερες που έχουμε συναντήσει) της γλώσσας για τον υπολογιστή, όπως για παράδειγμα η GFA, η Fast Basic ή η Hisost Basic, αν και πιθανώς να τις βρεις ακόμα πιο δύσχρηστες από την ST Basic. 2) Βιβλία για τον 68000 υπάρχουν αρκετά, αλλά το κορυφαίο στις προτιμήσεις μου είναι το βιβλίο της Melbourne House. Θα πρέπει να σε ικανοποιήσει απόλυτα. 3) Τίποτε παραπάνω από αυτό που λέει. Μπορεί να τρέξει θεωρητικά όλα τα πακέτα των συμβατών, άρα (γιατί όχι) και κάποιον assembler για συμβατούς. 4) Υπάρχουν τέτοια monitors. Είναι τα γνωστά multisync monitors, τα οποία είναι ικανά να δουλέψουν και στα δύο resolutions και μάλιστα η Philips διαφημίζει ένα τέτοιο αποκλειστικά για ST.

*5) Είναι ανάγκη; Όλοι πια θα πρέπει να τα ξέρετε τα home, μέσα κι έξω! 6) Δεν είναι το θέμα αν παραμελούμε τους χρήστες ενός υπολογιστή (ή υπολογιστών). Εσείς οι ίδιοι έχετε αποφασίσει ότι δεν σας αρέσουν τέτοιες στήλες, ψηφίζοντάς τες (για την ακρίβεια **μην** ψηφίζοντάς τες) στα ετήσια ερωτηματολόγια μας. Αν η πλειοψηφία αποφασίζει ότι τέτοιες στήλες είναι βαρετές (και είναι πράγματι, δεδομένου ότι για τον 68000 υπάρχουν πια καλά βιβλία) για ένα περιοδικό, εμείς τι πρέπει να κάνουμε; Να υπακούσουμε φυσικά!*

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX Spetrum +2 + monitor philips + joystick + βιβλίο + 145 παιχνίδια + αντιγραφικό μόνο 50.000. Τηλ. 5986795, Χάρης.

ZX SPECTRUM + SEICOSHA GP 50, JOYSTICK, κασετόφωνο και 200 προγράμματα 50.000 δρχ. Τηλ. 9910052 5-8 μ.μ. 3223720. 8-3 π.μ., Μάνος Χάλαρης.

SPECTRUM + 3 + κασετόφωνο + 350 games + adaptor. ΜΟΝΟ 48.000. Στέλνονται σε όλη την Ελλάδα. Νεκτάριος 031 697-388.

SPECTRUM 48 - 128 ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ (παιχνίδια - εφαρμογές - utilities) με 45 δρχ.!! Στέλνουμε επαρχία. Τηλ.: Κώστας - 5125600, Νίκος - 2917814.

ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟ SPECTRUM + 2, monitor SANYO, περιφερειακά, βιβλία και 90 παιχνίδια. Όλα 45.000. ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ. 8043503.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE - 64 + DRIVE 1541 + F. Cartridge III + κασετόφωνο + 40 GAMES. Μιχάλης 46.15.043.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128-D με diskdrive 1571 + 350 δισκέτες (1.000 προγράμματα) + κασετόφωνο με 50 κασέτες (300 προγράμματα) σε άριστη κατάσταση, λόγω σπουδών. 6423274 Σταύρος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ - COMMODORE 64 + DISK DRIVE + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + JOYSTICK + ΠΟΝΤΙΚΙ + 130 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, Λόγω ανάγκης 65.000. ΜΕΤΑ ΤΙΣ 7:00 μ.μ. ΓΙΑΝΝΗΣ, ΤΗΛ. 6461125.

COMMODORE 64, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, JOYSTICK, ΒΙΒΛΙΑ BASIC, 130 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΧΑΡΤΕΣ, ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ, ΦΥΣΙΚΗ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, 30.000 ΜΟΝΟ. ΚΩΣΤΑΣ, 8329287.

COMMODORE 64, Color monitor, printer, drive, κασετόφωνο, Final cartridge 3, voicemaster, mouse, προγράμματα. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 7786015.

COMMODORE - 128D (DRIVE 1571), Α-Ρ-Ι-Σ-Τ-Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, έγχρωμο monitor - 1901 (dual), 2 JOYSTICKS, manuals, πολλά παιχνίδια, ΜΟΝΟ.... 143.000 (συζητείται). Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ - (0242) 23566 (5 μ.μ. - 11 μ.μ.).

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMIGA 500 + εγγύηση + δεύτερο disk drive + mouse + βιβλία + καλώδια + ελληνικά + 20 δισκέτες 145.000! ΓΙΩΡΓΟΣ 7789982.

AMIGA 500 ΚΟΜΠΛΕ με πολλά EXTRA και 130 δισκέτες, προγράμματα. 370.000 με ευκολίες. ΤΗΛ. 4176906, 4614507, ΝΙΚΟΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMIGA A500, έγχρωμο Μόνιτορ A1084, εξωτερικό δεύτερο Drive A1010, εσωτερική επέκταση μνήμης 512K με ρολόι A501, Joystick Q-SII+, και ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ και αξεσουάρ σε ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΤΙΜΗ. Απογεύματα, Χρήστος, 9345009.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με πράσινο PHILIPS, ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 150, ΜΟΝΟ 112.000 ΣΥΝ JOYSTICK. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΝΙΚΟΣ, 572571, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMIGA 500 + MONITOR 1084 + 2 JOYSTICKS + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + 40 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΕ ΚΑΛΗ ΤΙΜΗ ΤΗΛ. 8042336.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος με καλύμματα, δισκετοθήκη και 17 δισκέτες με games 65.000. Τηλ. 9822103.

AMSTRAD CPC-464 σε καλή ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ με JOYSTICK, SPEECH, MANUAL, 300 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ, μόνο 47.000 δρχ. (τιμή συζητήσιμη) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071, Κώστας.

AMSTRAD 6128 πράσινος, MANUAL, βιβλία, περιοδικά, ΦΙΛΤΡΟ, JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ (παιχνίδια, εφαρμογές) 60.000 τηλ. 8085098, Κωστής.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + 21 δισκέτες με προγράμματα + ελληνικό manual + περιοδικά τηλ. 5134009, Σπύρος.

AMSTRAD 6128 με έγχρωμο μόνιτορ, ελάχιστα μεταχειρισμένος με δισκέτες, joystick, βιβλία σε ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Τηλ. 4967072, Παύλος.

AMSTRAD 6128, προγράμματα, γλώσσες, παιχνίδια, βιβλία. Τηλ. 8320436. Τιμή 65.000 περίπου. Από 5.30-7.30. ΑΚΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, MONITOR, joystick, καλώδιο κασετοφώνου, δισκετοθήκη, βιβλία, 50 παιχνίδια. ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9841816.

AMSTRAD - 6128 έγχρωμος ελάχιστα μεταχειρισμένος + βιβλία + JOYSTICK + 50 παιχνίδια, 70.000 τηλεφωνήστε απόγευμα 5-7 μ.μ. Τηλ. 7213590.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 μονόχρωμη οθόνη, σχεδόν καινούργιος, βιβλία, joystick, 63.000. Ευκαιρία. Τηλ. 7523517, κ. Χρήστος.

AMSTRAD CPC 6128 + βιβλία + δισκέτες + πολλά παιχνίδια + εφαρμογές (HANDYMAN, PYRADEV (οδηγίες) DISCOLOGY, ODDJOB) + φίλτρο οθόνης 65.000. Τηλ. 8061926.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, κατάσταση άριστη, 25 δισκέτες, 3 joystick, 2 βιβλία, φίλτρο, 100.000. Τηλ. 4532585.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ(Λόγω αγοράς μεγαλύτερου). Σε ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ + ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ. ΤΗΛ. 0593 51596, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση + 20 γεμάτες δισκέτες + πολλά βιβλία + γλώσσες +!!! MUSIC MACHINE!!! πωλείται μόνο 65.000. Θεσσαλονίκη. Τηλ. 031-913048, Γιώργος.

ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ Amstrad 6128, έγχρωμο monitor, 120 προγράμματα, βιβλία, περιοδικά, joystick, speech synthesizer, sound spectrum analyzer. ΤΗΛ. 2521591.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PHILIPS MSX VG 8020, σχεδόν αμεταχείριστο, σε πολύ χαμηλή τιμή. Τηλ. 8955765, από 3 μ.μ. - 10 μ.μ.

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFM και 1040, Amiga A500, compatibles PC 286 Hardiscs, Macintosh Hardiscs, χιλιάδες άλλα είδη. προσφορά μήνα: Atari 520 STFM SD 74.900!! ICB, Αιτηλίας 57, Αγία Παρασκευή. 6380411, 6399738.

ATARI 520ST + SF354 (Drive) + Μόνιτορ SM124 +

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

προγράμματα + βιβλία + scart (για μόνιτορ Philips) = 75.000. ΤΗΛ.: 2771283.

ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ χρησιμοποιημένο ATARI 520 STFM + προγράμματα 85000!!! Επίσης Monitor ATARI SM125 30000!!! Εκτυπωτής AMSTRAD DMP 3000 + καλώδιο Centronics 34.000. Ακόμη Commodore 64 + DRIVE 1541 + παιχνίδια μόνο 65.000, λόγω σπουδών, Σπύρος, 6394946.

1) ATARI 1029 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ, 20.000 ΔΡΧ. 2) 1 CARTRIDGE (SUPERBREAKOUT) & PADDLE STICKS 5.000 ΔΡΧ. 3) ΠΟΛΛΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΑΦΟΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΗΛ. 7212330, Νέστωρ.

SOFTWARE

SPECTRUM! Games, utilities, copiers! All the most 7ab new games for SPECCY 48/128/+2 from England! Call LEFTERIS! Call 9918026, Λευτέρης Αγγελόπουλος, Βοιωτίας 12.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλούνται παιχνίδια για SPECTRUM ΜΟΝΟ 5059 Χ (1) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΧΡΗΣΤΟΣ. ΤΗΛ. 623-576, ΔΑΒΑΚΗ 16. ΩΡΕΣ 7:30-9:00 Μ.Μ. ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ! Όλα τα καινούργια προγράμματα SPECTRUM 48/128 (παιχνίδια - εφαρμογές - αντιγραφικά) 100 ΔΡΧ. Συνεχής ανανέωση, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστέλλονται επαρχία. 031-410618 ΜΠΑΜΠΗΣ Μ. Τσακίρης, Ερυθραίας 14, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! πρόγραμμα μόνο 100 δρχ. όπως... OUT RUN EUROPA, SHINOBI, NEW ZEALAND STORY, ARB, όλα τα TOP GAMES!!! Κάθε μήνα 30 προγράμματα μόνο 2.000 δρχ. για κασέτα ή δίσκο. XARIS - SOFT & AMIGA HOTLINE CLUB. ΤΗΛ. (0822) 22430 - 22025, ΚΑΣΤΕΛΑ/ΧΑΝΙΑ.

COMMODORE 64/128/D ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΠΩΣ R-TYPE, RUNNING MAN, LAST NINJA II, KICK OFF και χιλιάδες άλλα στην καταπληκτική τιμή των 100 δρχ.!!! κασέτα - δισκέτα. ΣΤΑ 20 τα 5 ΔΩΡΟ. ΑΚΟΜΑ συλλογή 140 παιχνιδιών σε 10 κασέτες μόνο 7.500 δρχ. και ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΟΘΗΚΗ!!! ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΕΧΡΙ 7-10-89 CALL NOW IN (0822) 22129, MANOS SOFT ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ.

COMMODORE 64/128!!! Η μεγαλύτερη ποικιλία από ολοκαίνουργια προγράμματα σε ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ - ΤΙΜΕΣ και ΣΙΓΟΥΡΟ - ΦΟΡΤΩΜΑ!!! Επίσης, δημιουργία SUPER-COMMODORE-CLUB!!! που χαλάει κόσμο, SAKIS (4821642!!!). Σωτηρόπουλος Σάκης, Μοσχοπούλου 10.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ Computers

☐ Software

☐ Περιφερειακά

☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ　ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ　ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ　ΗΜ/ΝΙΑ

COMMODORE 64-128-AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! - ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420, ΑΝΝΑ ΠΕΤΡΑΚΗ, ΑΣΚΛΗΠΕΙΟΥ 100, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1.000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης - Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64 - AMIGA! Προγράμματα διαλογής σας από 100 και 150 δρχ. αντίστοιχα!!! Τεράστια συλλογή - συνεχής ανανέωση. ΤΗΛ. 8612475, ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΨΟΥΛΗΣ, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Πατήσια.

AMIGA GAMES, UTILITIES, MANUAL. Περιφερειακά: MIDI PROFESSIONAL, SAMPLER, Μουσικά προγράμματα ΜΕ MANUAL, 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA SOFT, ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ πρώτοι από όλους, μην ψάχνετε άδικα. NICK SOFT, 437267, Αλεξιάδης Νικόλαος, Αιμαζόνων 8, Καλαμαριά.

AMIGA USER'S: Τεράστια συλλογή Games και Utilities με οδηγίες. Παράδοση σπίτι σας STEVE-SOFT. 4414503. Λαμπαρδάκης Κώστας, Μιαούλη 4, Πέραμα.

AMIGA GAMES 300 δρχ. - Επαγγελματικό software - ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ. Hardware: MIDI, Sampler, Digiview, επεκτάσεις μνήμης, καλώδια οποιασδήποτε σύνδεσης. 7662762. Γιάννης Τσαμάκος, Κολοκοτρώνη 15, Αθήνα.

AMIGA ολοκαίνουργια προγράμματα κατευθείαν από εξωτερικό. Τεράστια συλλογή. Στις καλύτερες τιμές. Στέλνονται αντικαταβολές, 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310.

AMIGA! προγράμματα ανταλλάσσονται και πωλούνται 600 δρχ. σε δισκέτα SONY 2DD. Μεγάλη συλλογή, συνεχής ενημέρωση. 8132724, 8083976. Γιάννης Αναγνωστάτος, Στροφυλίου 12, Κηφισιά.

AMIGA 500!!! ΚΑΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ στο χώρο των GAMES και των UTILITIES!!! Προστασία από Virus!! Καταπληκτικές τιμές!! Έχουμε όλα τα νέα, παλιά και TOP GAMES!!! ΤΗΛ. 0241/28855, ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΕΡΙΔΗΣ, Ηρακλείου Κρήτης 11, ΡΟΔΟΣ.

AMIGA: Προγράμματα μόνο για απαιτητικούς! 0421\64386 Αποστόλης. Cao AMIGOS! Αποστόλης Άλπους, Θείρων 35, Βόλος.

AMIGA GAMES όπως: KICK OFF, SILKWORM, LORDS OF RISING SUN. Παιχνίδι + δισκέτα 400 και στα 5 games 2 δώρο!!! Τηλ. 0821-64280 (απογεύματα). Μάνος Σηφοδασκαλάκης, Κορακιές, Χανιά.

AMIGA 500. Μεγάλη συλλογή παιχνιδιών - εφαρμογών - αντιγραφικών. Συνεχής ανανέωση. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ VIRUS. ΚΑΘΕ 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 290 ΔΡΧ.!!!!, DENON (MADE IN

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

JAPAN) 350 ΔΡΧ.!!! Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ. 031/220-761.

ARCADE & ADVENTURE SOFTWARE για 6128!!!: LURKING HORROR * CORRUPTION * LANCELOT * INGRID'S BACK και τα μοναδικά ROLE-PLAYING games HEROES OF LANCE * THE BARD'S TALE * PIRATES, ΟΛΑ με οδηγίες! Επίσης τα φανταστικά ARCADES: PURPLE SATURN DAY!! - FORGOTTEN WORLDS!! - MICROPROSE & E. HUDGES SOCCER - BUMPY - SKWEEK - NAVY MOVES - RED HEAT - SILK WORM - ADVANCED FLIGHT TRAINER, DISCOLOGY v5-2 (!!!) και εκατοντάδες REVIEWS του PIXEL & Utilities σε Ασυναγώνιστες Τιμές!!! Απλά τηλεφωνήστε στο 0842-22992. Θανάσης "THANOS" ΧΡΥΣΟΣ, Π. Αγ. Γεωργίου 72200, Ιεράπετρα.

AMSTRAD 6128 Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ (MAXELL) 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ. 031/220-761.

AMSTRAD 6128 SOFTWARE, GAMES, ερωτικά, εκπαιδευτικά, αντιγραφικά. Όλα τα καινούργια και τα καλύτερα GAMES της αγοράς. Πάνω από 1.000 τίτλοι προγραμμάτων ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ για AMSTRAD 6128. Προσφορά μηνός: ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 650 δρχ. Αντικαταβολές παντού: Πληροφορίες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ ΖΑΧΑΡΙΑΔΗΣ, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, Θεσ/νίκη.

ΤΡΕΞΤΕ ΝΑ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! 1.000 προγράμματα για AMSTRAD 6128. Εγγραφές σε δίσκο (3,5"). Αντικαταβολές σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. Τηλ. 7777418, Καραβέλης Γιώργος, Παπαφλέσσα 12.

AMSTRAD 6128, 464, 1512 ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ 3", 5 1/2" ΚΑΣΕΤΑ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΑ, ΑΠΟΘΗΚΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, HARD DISC, SOFTWARE, ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΚΑΙ Ο,ΤΙ ΑΛΛΟ ΣΚΕΦΤΕΙΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ) (ΤΑ ΜΙΣΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ, ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ ΣΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΗΜΕΡΕΣ). ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ DOUBLE DRAGON, RUNNING MAN, DEFENDER OF KROWN II, SILK WORM, OUT RUN EUROPA, ROGER RABBIT, WHAT'S SOCCER, VICTORY ROAD II, RYGAR II, KICK OFF, POPULOUS, XYBOTS, SUMMER EDITION, SPEED BALL, TERMINATOR, RED HEAT, NAVY MOVES, FORGOTTEN WORLDS, OBLITERATOR, TIME SCANNER, RAINBOW ISLANDS, XENON II, SHINOBI. ΣΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΑΙ ΕΚΠΤΩΣΗ ΜΕΧΡΙ 40%!!! ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΑΚΟΜΑ: AMSTRAD 464, ΜΟΝΟ 39.000. DRIVE 5 1/2", JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΒΙΒΛΙΑ. ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΓΙΑ 6128 Κ.Α. ΤΗΛ. 9702734. ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΥ 31, ΑΓΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, "PETER SOFT".

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Amstrad; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1.000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και Utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ.

(031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης - Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (h)!!! Για να μην ΨΑΧΝΟΣΑΣΤΕ με άλλες αγγελίες που σας ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ και ΜΙΣΑ παιχνίδια, ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΤΩΡΑ μαζί μας. STOP οι ΚΟΡΟΪΔΙΕΣ!!! Είμαστε οι ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ που θα σας εξυπηρετήσουμε ΕΙΛΙΚΡΙΝΑ και ΦΙΛΙΚΑ. Σε μας θα βρείτε τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ (κασέτα ή δισκέτα) στις ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. Έχουμε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ. Σε κάθε μέλος ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ!!! ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ τη παραγγελία σας: Για το "AMSTRAD KOSTAS CLUB", Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ "KOSTAS CLUB (h)" Αντωνόπουλος Κώστας.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ!!! * PATRAS AMSTRAD CLUB!* Πληροφορούμε την αξιότιμη πελατεία μας ότι η μη δημοσιεύσή μας (στο τεύχος Σεπτεμβρίου) οφείλετο ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ σε αστάθμητους παράγοντες. Ευχαριστούμε όλους εσάς και συνεχίζουμε να ΕΧΟΥΜΕ τις ΦΘΗΝΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ γιατί εμείς ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, διοχετεύοντάς τα στην Ελληνική αγορά. Πληροφορίες -(061) 328 - 260, Κώστας. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ: ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΔΩΡΕΑΝ και στα 10 τα 4 GAMES ΔΩΡΕΑΝ!!! Κώστας Γιαννόπουλος "Patras Club" Αράτου 27 Πάτρα. ΟΙ ΜΟΝΟΙ ΠΟΥ ΠΑΡΕΧΟΥΜΕ «ΕΓΓΥΗΣΗ» ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ!

SPECTRUM - AMSTRAD. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους, μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω πάνω από 2500 τίτλους. MANOS (031) 767555. (Θεσ/νίκη - Επαρχία). Μάνος Βλαχόπουλος, Σωκράτους 76, Θεσ/νίκη 54110.

---

30 ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για τον SPECTRUM γραμμένα σε 3 εξηντάρες κασέτες μόνον 1.700 δρχ.! Στέλνουμε αντικαταβολή παντού. Πληροφορίες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ AMSTRAD - COMMODORE σε κασέτα - δίσκο 50 δραχμές!!! AMSTRAD - COMMODORE CLUB. ΦΙΛΙΠΠΟΣ Κόντας, Τάκη Οικονομάκη 39, Βόλος, ΤΚ 38221, ΤΗΛ. 0421-30621. ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

AMIGA - Amstrad - PC: Super προσφορές σε προγράμματα, computers, περιφερειακά και δισκέτες. Δισκέτες φθηνές: 3,5 ίντσες από 280, 5 1/4" από 90. ΠΟΛΛΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ. 8823468 Γιώργος Σωτήρης Ρίζος, COMPUTER HIGHWAY, ΠΑΤΗΣΙΩΝ 128, 4ος όροφος, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ. SOTO CENTER.

AMSTRAD - Amiga - PC. Όλα τα νέα games utilities κατευθείαν από Αγγλία. Όλα ακυκλοφόρητα. Πάμφθηνες δισκέτες. Τιμές φιλικές, εκπλήξεις και αντικαταβολές. 2021377, Γιώργος Γεωργίου, Καλαμά 32.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! Ένα user friendly ST-AMIGA CLUB. Με 5.000 δρχ. μηνιαία συνδρομή, προγράμματα, κάθε μήνα, σας παραδίδονται ταχυδρομικώς χωρίς να περιμένετε στην ουρά για να τα αντιγράψετε. Ακόμα: δώρα, διαγωνισμοί, εκδηλώσεις, COMMODORE COMPUTERS σε πακέτα υπερπροσφορών. Γραφτείτε τώρα, μέλη στο ST-AMIGA CLUB για να έρχονται τα προγράμματα σε σας και όχι εσείς στα προγράμματα. ST-AMIGA CLUB το πρώτο οργανωμένο post delivery club. ST-AMIGA CLUB, 6716442, Δ. Γκουζούλης, Κ. Παλαμά 37, Ν. Ψυχικό, 15451, Αθήνα.

AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64 Games - Utilities ΟΛΑ ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. Ειδικότητα σε SIMULATIONS - STRATEGY/WARGAMES. Συλλογή hints - λύσεων περιπετειών. Τηλεφωνήστε 8971-362 7-11 μ.μ. Σγουρίτσας Κων/νος, Βασιλέως Κωνσταντίνου 29, Βάρη.

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΑ προγράμματα 1) ASTROCALC γενέθλια, πρόοδοι, transit, solar Lunar, returns, solar Lunar, returns, Synastry, orbs. 2) Το νέο πακέτο ASTROWORD στα Ελληνικά, σας κάνει ανάλυση, σύνθεση και πρόβλεψη κείμενα μέχρι 20 σελίδες. ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ. ΗΧΗΤΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133, ΖΩΓΡΑΦΟΥ, Τηλ. 7776582.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Τελευταία προγράμματα και GAMES. Σε 3,5 inch και 5 1/4 inch. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, Τηλ. 7754758 και βράδυ 6520061 Κώστας.

SPECTRUM 48/128. Έχω όλα τα καινούργια προγράμματα πρώτος από όλους. Συνεχής ανανέωση από το εξωτερικό. Υπεύθυνη εγγραφή. Γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. 2525863. Νικήτας Κόζιαρης, Σαλαμίνος 3.

IBM Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΘΕΟΔΩΡΟΣ - 6522656 - μετά τις 4 μ.μ. Αγγελόπουλος Θεόδωρος, Κύπρου 97, Παπάγος.

IBM SOFTWARE: επιστημονικά προγράμματα, επεξεργαστές κειμένου, utilities, γλώσσες προγραμματισμού, desktop publishing, graphics, databases, spreadsheets, Antivirus. Όλα ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS. Ακόμα: μεγάλη συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΕΤΡΟΣ - ΔΗΜΟΣ 6846710. ΠΕΤΡΟΣ ΚΑΛΤΕΖΙΩΤΗΣ, ΤΡΙΚΑΛΩΝ 35, ΦΙΛΟΘΕΗ.

IBM: Πωλούνται πολλά παλιά και καινούργια ακυκλοφόρητα παιχνίδια σε φανταστικές τιμές. Μόνο 300 δρχ. μαζί με την δισκέτα. Σε 3,5" και 5,25" δισκέτες. Φτηνές δισκέτες όλων των ειδών. Τηλ. 041-233778. Χρήστος Π. Υψηλάντου 76 41223 Λάρισα.

ATARI ST/XL/XE: Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα (games, εφαρμογές, utilities, emulators κ.λπ.). Συνεχής ανανέωση από Αμερική και Ευρώπη. Όλα τα προγράμματα συνοδεύονται από manuals. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο 6817379.

ΔΙΑΦΟΡΑ

SYNTHESIZER ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ROLAND LUNO-6 ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΕ ΚΑΛΗ ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΕΠΙΣΗΣ SEQUENCER ROCAND MC-202 ΚΑΙ STRINGS CRUMAR ΜΕ ΗΧΟΥΣ ΠΝΕΥΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΓΧΟΡΔΩΝ ΤΗΛ. 3249250.

ΕΙΣΑΙ ΜΑΘΗΤΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ; ΕΛΑ ΣΤΟ LONDON COMPUTER COLLEGE ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ & ΧΕΙΡΙΣΜΟ COMPUTER ΣΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΜΑΘΗΤΙΚΑ GROUPS ΣΑΒΒΑΤΟΥ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 99, ΑΜΦΙΑΛΗ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740.

INTEL Μαθηματικοί Συνεπεξεργαστές (Co-processors) για XT/AT/Συμβατά. Αυξάνουν την ταχύτητα του υπολογιστή μέχρι και 400%. Τιμές προσφοράς. (8829736 - Σπύρος).

ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ

του J. G. Ballard
απόδοση: Α. Τσιριμώκος

«Ξαναπροσπάθησε!», πρότεινε ο Σέριγχαμ.

Ο Μάξτεντ έσφιξε με τα χέρια του τ' ακουστικά του που σκέπαζαν τ' αυτιά. Φάνηκε να συγκεντρώνεται, καθώς ο δίσκος άρχισε να γυρίζει, προσπαθώντας ν' ανακαλύψει κάποιο γνώριμο ήχο.

Αυτό που άκουγε ήταν ένα γρήγορο μεταλλικό κροτάλισμα, σαν να κυλούσαν τρίμματα σιδήρου μέσα από ένα χωνί. Κράτησε κάπου δέκα δευτερόλεπτα, ξανακούστηκε καμιά δεκαριά φορές και έσβησε βαθμιαία σε μια σειρά σιγανών ήχων.

«Λοιπόν,» τον ρώτησε ο Σέριγχαμ, «κατάλαβες τι είναι;».

Ο Μάξτεντ, έβγαλε τ' ακουστικά κι έτριψε τ' αυτιά του. Όλες αυτές τις ώρες ήταν αναγκασμένος ν' ακούει τέτοιους δίσκους και τώρα ένιωθε τ' αυτιά του να βουίζουν.

«Θα μπορούσε να 'ναι οτιδήποτε. Ίσως κανένα παγάκι που λιώνει;».

Ο Σέριγχαμ κούνησε αρνητικά το κεφάλι του, χαμογελώντας μέσα απ' το μουσάκι του.

Ο Μάξτεντ ανασήκωσε τους ώμους του αδιάφορα. «Δύο γαλάξιες που συγκρούονται;».

«Προφανώς όχι. Ο ήχος δεν μεταδίδεται στο κενό. Για να σε βοηθήσω λίγο, θα σου πω ότι είναι κάποιος καθημερινός ήχος». Φαινόταν να διασκεδάζει την κατάσταση.

Ο Μάξτεντ άναψε ένα τσιγάρο και πέταξε το σπίρτο πάνω στον πάγκο του εργαστηρίου. Με τη ζέστη που ανάδινε ακόμα έλιωσε ένας λεκές από κερί, για να ξαναστερεοποιηθεί αμέσως, αφήνοντας μόνο μια μαύρη λακούβα γύρω από το σπίρτο. Αφέθηκε να κοιτάζει αυτό το θέαμα, νιώθοντας την υπερκινητικότητα του Σέριγχαμ πίσω από την πλάτη του.

Πιέστηκε να χαμογελάσει. «Μήπως είναι μια μύγα που...».

«Ο χρόνος σου έληξε», τον έκοψε ο Σέριγχαμ. «Ήταν μία καρφίτσα». Πήρε το δίσκο και τον έβαλε στη θήκη του. «Που πέφτει, εννοείται όχι που καρφώνεται. Χρησιμοποιήσαμε ένα πηγάδι είκοσι μέτρα βαθύ και οχτώ ευαίσθητα μικρόφωνα. Αλλά πίστευα πως αυτό θα το έβρισκες».

Έβγαλε και τον τελευταίο δίσκο από το κάλυμμά του, ένα μεγάλο των δώδεκα ιντσών, αλλά ο Μάξτεντ είχε σηκωθεί πριν προλάβει να τον βάλει στο πικάπ. Πίσω από το τζάμι της μπαλκονόπορτας του εργαστηρίου μπορούσε να δει στη βεράντα το τραπέζι με τα ποτήρια και μια μπουκάλα κρασί να φεγγίζει στο σκοτάδι. Ο Σέριγχαμ και τα παιδιάστικα χόμπυ του ξαφνικά τον απηύδησαν. Τα έβαλε με τον εαυτό του, που τ' ανέχτηκε όλα αυτά τόσο πολύ.

«Ας πάρουμε λίγο αέρα», είπε ξερά και προχώρησε προς το μπαλκόνι, περνώντας ανάμεσα από τα ηχεία. «Αισθάνομαι σαν να μην έχω πια αυτιά!».

«Μα και βέβαια!», συμφώνησε με θέρμη ο Σέριγχαμ. Ακούμπησε απαλά το δίσκο στο πλατώ του πικάπ και έκλεισε τον ενισχυτή. «Έτσι κι αλλιώς, αυτόν ήθελα να τον φυλάξω για το τέλος».

Βγήκαν έξω, στη ζέστη της καλοκαιριάτικης νύχτας. Ο Σέριγχαμ άναψε ένα λαμπατέρ με γιαπωνέζικα σχέδια και κάθησαν και οι δύο στις σεζλόνγκ, κάτω από τον ξάστερο ουρανό.

«Ελπίζω να μην πολυέπληξες», του είπε ο Σέριγχαμ την ώρα που του έδινε το μπουκάλι και ένα ποτήρι. Η «μικροακουστική είναι φοβερά ενδιαφέρον χόμπυ, αλλά φοβάμαι πως μου έχει γίνει πια πάθος».

Ο Μάξτεντ γρύλισε συμφωνώντας. «Μερικοί από τους δίσκους σου είναι πραγματικά ενδιαφέροντες», παραδέχτηκε. «Έχουν την αξία που έχει κάθε παρανοϊκά πρωτοποριακή τέχνη, όπως οι μικροφωτογραφίες με τα κεφάλια εντόμων και την κόψη των ξυραφιών. Αλλά θα διαφωνήσω μαζί σου για την επιστημονική αξία της μικροακουστικής σήμερα ή κάποτε. Εγώ το βρίσκω περισσότερο ένα πανάκριβο παιχνίδι».

Ο Σέριγχαμ κούνησε το κεφάλι του, «Έχεις άδικο. Θυμάσαι εκείνη την ηχογράφηση που σου έβαλα στην αρχή, με τον ήχο του κυτταρικού πολλαπλασιασμού; Ο πολλαπλασιασμός των κυττάρων ενός ζώου, ενισχυμένος 100.000 φορές, μοιάζει με τσαλάκωμα λαμαρίνας - τι είχες πει εσύ; - σαν αυτοκίνητο που συγκρούεται σε αργή κίνηση. Από την άλλη, τα φυτικά κύτταρα δίνουν ένα ηλεκτρονικό ποίημα, όλο απαλές συγχορδίες και αρμονία. Αυτό, για παράδειγμα, θα μπορούσε να είναι η εφαρμογή της μικροακουστικής στο δύσκολο εγχείρημα της διάκρισης μεταξύ φυτικού και ζωικού βασιλείου».

«Κάπως περίπλοκος τρόπος, δεν βρίσκεις;», σχολίασε ο Μάξτεντ, παίρνοντας τη σόδα. «Είναι σαν να υπολογίζεις την ταχύτητα του αυτοκινήτου σου από τη φαινόμενη κίνηση των άστρων. Θεωρητικά δυνατόν, αλλά είναι πιο εύκολο να κοιτάξεις το καντράν».

Ο Σέριγχαμ έγνεψε, κοιτώντας προσεκτικά το Μάξτεντ από την άλλη άκρη του τραπεζιού. Το μένος που είχε δείξει στη συζήτηση έμοιαζε να τον

έχει κουράσει, έτσι έμειναν σιωπηλοί, κρατώντας τα ποτήρια τους. Παράξενο, η έχθρα ανάμεσά τους, που κρατούσε τόσα χρόνια, τώρα ήταν πιο απροκάλυπτη και η αντίθεση των χαρακτήρων, των παρουσιαστικών και των τρόπων πολύ πιο έντονη. Ο Μάξεντ, ψηλός, εύσωμος, με όμορφο αρρενωπό πρόσωπο, είχε γείρει πίσω στην πολυθρόνα του, σχεδόν σε οριζόντια θέση, και σκεφτόταν τη Σούζαν Σέριγχαμ. Τώρα θα ήταν στο πάρτυ των Τέρνμπουλ και αυτός, αν εξαιρούσε κανείς το γεγονός ότι δεν ήταν σκόπιμο - για προφανείς λόγους - να βρίσκεται εκεί, θα έδινε τα πάντα για να βρίσκεται μαζί της και όχι μ' αυτόν το γελοίο, τον άντρα της.

Ζύγιασε με το βλέμμα του το Σέριγχαμ όσο πιο αντικειμενικά μπορούσε, απορώντας αν αυτός ο άχρωμος μικροκαμωμένος ανθρωπάκος με τη σχολαστικότητα και το διεστραμμένο χιούμορ που χαρακτηρίζει τους πανεπιστημιακούς είχε έστω και ένα προσόν για αντιστάθμισμα. Απέρριψε την ιδέα και μόνο που τον κοίταξε, αν και - παραδέχτηκε - χρειαζόταν αρκετό κουράγιο και ρίξιμο του εγωισμού του για να τον καλέσει απόψε στο σπίτι του. Πάντως, το κίνητρό του θα ήταν σίγουρα εκκεντρικό.

Η πρόφαση, σκέφτηκε ο Μάξτον, ήταν αρκετά αληθοφανής. Ο Σέριγχαμ, καθηγητής Βιοχημείας στο πανεπιστήμιο, κρατούσε ένα πολύ καλά εξοπλισμένο εργαστήριο στο σπίτι του. Ο Μάξεντ, παλιός αθλητής των σχολικών πρωταθλημάτων και φριχτός μαθητής, ήταν πλασιέ μιας εταιρίας που κατασκεύαζε εξοπλισμό για ηλεκτρονικά μικροσκόπια. Μία συνάντηση, του είχε πει ο Σέριγχαμ από το τηλέφωνο, θα ήταν προς όφελος και των δύο. Φυσικά, τίποτα σχετικό με ηλεκτρονικά μικροσκόπια δεν είχε αναφερθεί όλο το απόγευμα. Από την άλλη, όμως, ούτε και το θέμα της Σούζαν, που ήταν και ο πραγματικός λόγος αυτής της συνάντησης, είχε έρθει στο προσκήνιο. Ο Μάξεντ είχε σκεφτεί κάθε ενδεχόμενη συμπεριφορά του Σέριγχαμ στην αναπόφευκτη - όπως υπολόγιζε - σκηνή ζηλοτυπίας. Είχε καταλήξει ότι δεν του πήγαινε ούτε το νευρικό περπάτημα πάνω-κάτω, ούτε οι υστερίες, ούτε - φυσικά - η χειροδικία. Όχι, στο χαρακτήρα του Σέριγχαμ υπήρχε μια εφηβική ανωριμότητα...

Ξαφνικά, κάτι τον τράβηξε από τις σκέψεις του. Ο αέρας της βεράντας είχε γίνει αισθητά δροσερότερος, σαν κάποιος να είχε βάλει μπρος έναν καταψύκτη. Ένιωσε την κρυάδα στα πόδια του και στο σβέρκο του, καθώς άπλωνε ν' αποτελειώσει το ποτό του.

«Ψύχρανε ο καιρός» σχολίασε.

Ο Σέριγχαμ κοίταξε το ρολόι του. «Λές;», απάντησε, με μία αμήχανη έκφραση, σαν να περίμενε κάτι που δεν ήταν σίγουρος ότι θα έρθει. Απότομα, όμως, ξαναβρήκε την αποφασιστικότητά του και, με ένα αδιόρατο χαμόγελο είπε: «Ώρα για τον τελευταίο δίσκο».

«Τι εννοείς;» ρώτησε ο Μάξεντ.

«Δεν χρειάζεται να πάμε μέσα», συνέχισε ο Σέριγχαμ την ώρα που σηκωνόταν, αγνοώντας την ερώτηση. «Θα τον βάλω να ακούγεται από εδώ», είπε, δείχνοντας ένα ηχείο που ήταν στον τοίχο, πάνω από το κεφάλι του Μάξεντ. Χαμογέλασε και μπήκε στο εργαστήριο.

Τρέμοντας από την ξαφνική δροσιά, ο Μάξεντ σήκωσε το βλέμμα του στον ουρανό, ελπίζοντας ότι αυτό το ρεύμα κρύου αέρα που τύλιγε τη βεράντα θα έπαυε σύντομα.

Ένας σιγανός ήχος ακούστηκε από το ηχείο, πολλαπλασιασμένος από ένα πλήθος άλλα ηχεία που δεν είχε προσέξει πιο πριν και που κρέμονταν από το καφασωτό με τον κισσό.

Κουνώντας το κεφάλι του με οίκτο για το παλιομοδίτικο γούστο του Σέριγχαμ, αποφάσισε να πιεί ένα ποτήρι ακόμα. Καθώς άπλωσε το χέρι του για να πιάσει το μπουκάλι, κόπηκε και ξανάπεσε βαρύς στην καρέκλα του. Το στομάχι του, λες και ήταν γεμάτο υδράργυρο, το ένιωθε παγωμένο και παράξενα βαρύ. Ξαναπροσπάθησε να πιάσει το ποτήρι του, αλλά το μόνο που κατάφερε ήταν να το χτυπήσει πάνω στο τραπέζι. Το κεφάλι του άρχισε να γυρίζει και έριξε τα χέρια του πάνω στο τζάμι του τραπεζιού, αφήνοντας το κεφάλι του να πέσει πάνω τους.

Σήκωσε το βλέμμα του και είδε τον Σέριγχαμ να στέκεται μπροστά του, χαμογελώντας καλωσυνάτα.

«Δεν νιώθεις και πολύ καλά, ε;», του είπε.

Ανασαίνοντας με δυσκολία, ο Μάξεντ κατάφερε να γείρει στη ράχη της πολυθρόνας. Προσπάθησε να μιλήσει στο Σέριγχαμ, αλλά το μυαλό του δεν μπορούσε πια να βρει λέξεις. Η καρδιά του φτερούγισε και μόρφασε από τον πόνο.

«Μη φοβάσαι», τον καθησύχασε ο Σέριγχαμ. «Η καρδιακή αρρυθμία είναι απλή παρενέργεια. Ενοχλητική ίσως, αλλά θα περάσει σύντομα».

Άρχισε να βηματίζει στη βεράντα και να κοιτάζει το Μάξεντ από διάφορες μεριές. Ικανοποιημένος από το θέαμα κάθισε στη γωνιά του τραπεζιού. Σήκωσε με το χέρι του το σιφόνι με τη σόδα και το κοίταξε «Κυανίδιο του χρωμίου», είπε σαν να μιλούσε στον εαυτό του. «Δρα πάνω στα συνένζυμα του οργανισμού που ελέγχουν την ισορροπία των σωματικών υγρών, διοχετεύοντας ιόντα υδροξυλίου στο αίμα. Με άλλα λόγια, πνίγεσαι. Και όταν λέμε πνίγεσαι, εννοούμε πραγματικό πνιγμό, όχι την ασφυξία που προκαλεί το νερό. Αλλά, ξεχάστηκε, δεν πρέπει να σου αποσπώ τη προσοχή!».

Έδειξε με το κεφάλι του το ηχείο. Όλη η βεράντα ήταν πλημμυρισμένη από ένα παράξενο, πνιχτό και σπογγώδη ήχο, σαν λαστιχένια κύματα σε μία καουτσουκένια θάλασσα. Ο ρυθμός ήταν αργός και ακανόνιστος, ενώ καλυπτόταν από ένα βαθύ συριστικό ήχο ενός γιγάντιου πνεύμονα. Οι ήχοι, που μόλις ακούγονταν στην αρχή, σιγά-σιγά δυνάμωσαν μέχρι που γέμισαν τη βεράντα και έπνιξαν τη μακρινή βουή της λεωφόρου.

«Καταπληκτικό, ε;», είπε ο Σέριγχαμ. Κρατώντας το σιφόνι από το λαιμό ήρθε μπροστά από το Μάξεντ και έφτιαξε τον τόνο στο ηχείο. Έδειχνε δέκα χρόνια νεότερος από τη χαρά του. «400 μικροήχοι, επαναλαμβανόμενοι κάθε 30 δευτερόλεπτα, με ενίσχυση 1.000. Ομολογουμένως έκανα κάποιες επεμβάσεις στην εγγραφή, αλλά είναι ούτως ή άλλως αξιοθαύμαστο πόσο ένας όμορφος ήχος μπορεί να γίνει ανυπόφορος. Δεν θα μαντέψεις τι είναι».

Ο Μάξεντ ρίγησε αδύναμα. Ο υδράργυρος στο στομάχι του ήταν κρύος και απύθμενος, ενώ τα άκρα του τα ένιωθε μολυβένια. Μετά βίας μπορούσε να εστιάσει το βλέμμα του στην κυματιστή εικόνα του Σέριγχαμ και ν' ακούει τη θάλασσα των ήχων που, όλο και πιο κοντά, έδινε ένα δυνατό, νανουριστικό ρυθμό, τεράστια κύματα που φούσκωναν και έσπαγαν παχύρρευστα σαν λάβα.

«Θα σου εξομολογηθώ κάτι, Μάξεντ. Μου πήρε ένα χρόνο μέχρι να κάνω αυτή την ηχογράφηση» είπε ο Σέριγχαμ. «Ένα χρόνο. Ξέρεις πόσο φριχτός μπορεί να γίνει ένας χρόνος». Σταμάτησε για λίγο και μετά συνέχισε με το πάθος της θύμησης. «Το περασμένο Σάββατο, λίγο μετά τα μεσάνυχτα, εσύ και η Σούζαν ήσαστε ξαπλωμένοι σ' αυτή την ίδια πολυθρόνα. Ξέρεις Μάξεντ, εδώ υπάρχουν μικρόφωνα παντού. Μικρά σαν μολύβια, με εμβέλεια περίπου έξι ίντσες. Υπήρχαν τέσσερα τέτοια μόνο στη ράχη αυτής της πολυθρόνας». Σταμάτησε και σαν να το θυμήθηκε ξαφνικά, πρόσθεσε: «Ο αέρας που ακούς είναι η ανάσα σου - αρκετά βαριά εκείνη τη στιγμή, αν δεν κάνω λάθος. Το τρίξιμο της πολυθρόνας προξενεί αυτό τον ήχο κεραυνού».

Ο Μάξεντ αιωρήθηκε σε ένα μεγάλο κύμα ήχου.

Λίγο μετά τα μάτια του γέμισαν με την εικόνα του προσώπου του Σέριγχαμ, που είχε σκύψει από πάνω του.

«Μάξεντ! Έχεις άλλες δύο ευκαιρίες να μαντέψεις. Για τ' όνομα του Θεού, συγκεντρώσου!» του φώναζε, με φωνή χαμένη μέσα στον ωκεανό του βοητού. Εμπρός, λοιπόν, άνθρωπέ μου!» Άπλωσε το χέρι του στο ηχείο και δυνάμωσε τον ήχο. Αυτός πλημμύρισε πια όλη τη βεράντα και ξεχύθηκε μέσα στο γύρω νυχτερινό τοπίο.

Ο Μάξεντ ήταν πολύ κοντά στο τέλος του πια, με την προσωπικότητά του να σβήνει σαν ένα νησί που το σκεπάζουν τα κύματα της παλίρροιας.

Ο Σέριγχαμ γονάτισε πλάι του και του φώναξε μέσα στο αυτί.

«Ε, Μάξεντ, την ακούς τη θάλασσα; Ξέρεις πού πνίγεσαι;».

Μια διαδοχή από κύματα, γιγάντια και αγριεμένα, χύμησε κατά πάνω του και τον τύλιξε.

«Είναι ένα φιλί!, ούρλιαξε ο Σέριγχαμ. «Ένα φιλί!».

Το νησί χάθηκε κάτω από τη φουσκωμένη θάλασσα και έσβησε για πάντα...

SCORES & SCORERS



GAMES MASTERS ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

DOUBLE DRAGON

130.000	Φώτης Θωμάς	*(Spectrum +)*
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	*(Amiga 500)*
110.000	Μανώλης Μεταξάς	*(Spectrum)*
93.610	Σταμάτης Περίδης	*(Amiga 500)*
74.040	Γιάννης Πολύμερος	*(Atari PC1)*

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*
49.630	Θανάσης Μάλφας	*(Amstrad 6128)*

WESTBANK

7.130	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
6.989	Σπύρος Μπεκονόπουλος	*(Amstrad 6128)*
6.100	Ανδρέας Τιγγήρης	*(Spectrum +)*

ROBOCOP

348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	*(Atari ST)*
219.970	Νίκος Μπατζάκης	*(Amstrad 6128)*
182.000	Γιώργος Σώζος	*(Amstrad 6128)*
115.200	Μιχάλης Μπακόπουλος	*(Amstrad 6128)*
102.640	Γιάννης Τσιρπαυλής	*(Amstrad 6128)*

IKARI WARRIORS

5.601.100	Μιχάλης Κάραλης	*(Amstrad 6128)*
3.852.360	Κώστας Κακόγιαννης	*(Amstrad 6128)*
3.663.152	Γιάννης Ραβασόπουλος	*(Amstrad 6128)*
3.515.500	Παντελής Αργυρός	*(Amstrad 6128)*
3.334.500	Φώτης Δήμου	*(Spectrum +)*

TARGET RENEGADE

1.867.400	Αγαμέμνων Μαζιώτης	*(Amstrad 6128)*
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	*(Amstrad 6128)*
1.117.200	Χρήστος Στόγιας	*(Amstrad 6128)*
724.600	Βασίλης Τζουβαράς	*(Spectrum +2)*
678.400	Φραγκίσκος Νίνος	*(Amstrad 464)*

PLATOON

217.628	Χρήστος Τσιρώνης	*(Commodore 64)*
202.653	Τάσος Σήφακας	*(Spectrum +)*
150.000	Στράτος Κουτλής	*(Commodore 64)*
128.800	Λευτέρης Ευμορφόπουλος	*(Amstrad 6128)*
100.000	Άκης Κωνσταντακόπουλος	*(Commodore 64)*

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	*(Amstrad 6128)*
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	*(Amstrad 6128)*
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
11-0	Στάθης Δημητριάδης	*(Amstrad 6128)*
9-0	Σπύρος Καράλης	*(Amstrad 6128)*

CRAZY CARS

46.025.680	Μάριος Κουνέλης	*(Tatung PC/XT)*
41.743.517	Σταμάτης Μποβιάτσης	*(Amiga 500)*
38.444.030	Διονύσης Παπαδάτος	*(Hyundai PC)*
15.675.550	Χρήστος Γουλάς	*(Amstrad 6128)*
14.878.910	Νίκος Στουρνάρης	*(Amstrad 6128)*

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λυρζιώνας	*(Amstrad 6128)*
6.147.000	Αριστοτέλης Μήτσιου	*(Amstrad 6128)*
3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	*(Commodore 64)*
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	*(Commodore 64)*
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	*(Atari ST)*

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	*(Atari 1040 St)*
16-3	Στέργιος Φούφας	*(Amstrad 6128)*
14-2	Γιώργος Τσατάς	*(Atari 1040 ST)*

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	*(Commodore 64)*
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	*(Amstrad 6128)*
2.774.600	Ευριπίδης Δήμου	*(Amstrad 6128)*
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	*(Amstrad 6128)*
1.150.070	Βασίλης Χατζημιχελάκης	*(Amstrad 6128)*

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	*(Amstrad 6128)*
700.000	Γιάνης Τζέρος	*(Amstrad 6128)*
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*
336.000	Αλέξης Αξαρλής	*(Spectrum +)*



BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6218)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

TETRIS

23.712	Γιώργος Μπούτσικος	(Atari ST)
22.586	Κώστας Αρβανιτίδης	(Amstrad PC 1512)
20.040	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Atari ST)

TEST DRIVE

212.703	Δημήτρης Κοντογιάννης	(Amiga 500)
81.519	Θωμάς Μπουρνάρης	(Olivetti M24)
78.904	Χάρης Χριστοδούλου	(Mac Turbo)
68.402	Ηλίας Τεκέρταλης	(Turbo X)
65.308	Στέφανος Π. Μιχάλης	(Mac Turbo)

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Στράτος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
8.500	Τάκης Πάρολος	(Spectrum +)
6.000	Θάνος Μαυροειδής	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	(Amstrad 6128)
1.054.000	Γιάννης Αλεξάκης	(Amstrad 6128)

KARNOV

472.440	Χρήστος Κλουσκίνας	(Amstrad 6128)
432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
412.560	Δημήτρης Νικολαΐδης	(Amstrad 6128)
392.130	Σταύρος Χατζημανώλης	(Amstrad 6128)
391.320	Γιώργος Τηγάνης	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

ARKANOID II

825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr. Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
350.640	Νίκος Σπάχηλος	(Spectrum +)

FLYING SHARK

571.460	Τάσος Αλεξανδρίδης	(Amstrad 6128)
420.700	Κώστας Πάσσας	(Amstrad 6128)
416.000	Θάνος Μουσιώλης	(Amstrad 6128)
288.740	Γιώργος Σταθόπουλος	(Amstrad 6128)
283.950	Παναγιώτης Λάζαρης	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad 6128)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520 ST)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad 6128)
138.732	Στέλιος Κράλογλου	(Amiga 500)

OPERATION WOLF

610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.622	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)
565.400	Χρήστος Περγαντής	(Spectrum 128)

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	(Amstrad 6128)

KRAKOUT

1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)
652.200	Λευτέρης Αγγέλου	(Spectrum +)
540.000	Άγγελος Θεοφιλόπουλος	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

PIXEL / High·Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!



3.300 δρχ.

ΤΟ ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Ποιά είναι η πιο αντιπαθητική και απάνθρωπη οικιακή συσκευή που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα; Μα φυσικά το ... ξυπνητήρι! Αν λοιπόν έχετε ξοδέψει όλες τις οικονομίες σας χτυπώντας στον τοίχο ένα ξυπνητήρι την ημέρα, τότε τρέξτε και αγοράστε το ρολόι-μπάλα του PIXEL. Κι όταν χτυπήσει το πρωί, πετάξτε το με όλη σας τη δύναμη στο πάτωμα, γιατί μόνο έτσι σταματαει!

Βρίσκεται μέσα σε μπάλες μπάσκετ και τέννις, ειδικά για φιλάθλους ... υπναράδες!



13.500 δρχ.

PIXEL DATA BANK

Δεν θα αφήσουμε βέβαια τους οπαδούς των data banks χωρίς κάποιο μοντελάκι. Το νέο ψηφιακό ευρετήριο της Boutique είναι το SL Card 800, με νέο πιο εύχρηστο πληκτρολόγιο, με οθόνη 20 χαρακτήρων, ικανότητα αποθήκευσης 8000 γραμμάτων ή ψηφίων και με δυνατότητες για κωδικούς ασφαλείας, αυτόματη ταξινόμηση στοιχείων, ρολόι, ημερολόγιο και calculator. Για τους χρήστες κάποιου συμβατού, κάτι ακόμα: Το SL 800 επιτρέπει την επικοινωνία με PCs για ανταλλαγή δεδομένων.

Σίγουρα δεν χρειάζεστε τίποτε καλύτερο.

7.300 δρχ.



AM/FM PIXEL RADIO

Η ελεύθερη ραδιοφωνία στην τσέπη σας.

Ενας πανίσχυρος δέκτης ραδιοφωνικού σήματος που σας ακολουθεί παντού.

Τα κύματα FM και AM δεν έχουν να σας κρύψουν κανένα μυστικό. Με το πολύ όμορφο αυτό ραδιοφωνάκι μπορείτε ανά πάσα στιγμή ν' ακούτε στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας σταθμό - οπουδήποτε. Φυσικά, απαλλάσσεστε απ' τις σκοτούρες της συχνής αλλαγής μπαταριών, αφού το ραδιοφωνάκι λειτουργεί με ηλιακή ενέργεια.



1.450 δρχ.

ΖΟΥΛΗΞΤΕ ΤΑ! ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ!

Εχετε νεύρα! Πολλά νεύρα! Και θέλετε κάπου να ξεσπάσετε ... η απλά θέλετε να διασκεδάσετε ζουλώντας τα, πατώντας τα και βλέποντάς τα να γίνονται σε λίγο όπως πρώτα!

Επιτρέψτε μας να σας συστήσουμε τον κύριο και την κυρία Ζουληχτίδου, τα δύο PIXELοκουκλάκια μας, φτιαγμένα από την πιο τρελή ύλη. Χτυπήστε τα, λιώστε τα, αλλά προπαντός ... χαρίστε τα!

22.500 δρχ.



Κονσολα PIXEL

Μόνο για computerized D.Js. Στα party του '50 και του '60, υπήρχε ένα φορητό πικάπ και πολλοί μικροί δίσκοι... αλλά στα party του 2000 θα υπάρχει ο super μίκτης του PIXEL, ένα μηχάνημα στα σύνορα του σημερινού high-tech!

Ενσωματωμένο μικρόφωνο, κασετόφωνο, ψηφιακό ταμπλώ ελέγχου, μίξη μουσικής, φωνής και τρελών computerized εφέ, από ειδικό κύκλωμα ήχου, σε μια πολύχρωμη καταπληκτική εμφάνιση! Αν θέλετε ένα party... επιστημονικής φαντασίας.



18.700 δρχ.

ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Από την κονσόλα ελέγχου του διαστημοπλοίου Star Trek κατορθώσαμε να κλέψουμε αυτή τη συσκευή: Είναι ραδιόφωνο AM-FM, είναι digital ρολόι-ξυπνητήρι, είναι πορτατίφ και παίρνει τρία διαφορετικά σχήματα. Βρίσκεται στο σύνορο αυτού που ονομάζουμε «μοντέρνα γραμμή» στο δωμάτιό σας.

Κάντε όλα τα κομοδίνα να ζηλέψουν ... χαρίστε ή ζητήστε να σας χαρίσουν το πορτατίφ του αύριο!

ΑΡΧΙΣΕ ΜΙΑ HI-TECH ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ!

Καιρός για Pixel "προμήθειες"

800 Δρχ.
ΤΕΣΣΕΡΑ



ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL

Σεπτέμβρης και το Pixel, σαν νεανικό περιοδικό, θα πάει σχολείο.
Με κάθε μαθητή-user, λοιπόν, το τετράδιο 200 σελίδων του Pixel. Ένα Pixel που θα είναι πάντα μαζί σας, κατάλληλο για Ιστορία, Φυσική, Μαθηματικά και για τους... χάρτες του τελευταίου σας adventure.

5.900 δρχ.
7.200 δρχ.



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Για τη σχολική χρονιά που αρχίζει, εμείς έχουμε τη λύση, που λέγεται τσάντες Pixel. Σε μοντέρνα γραμμή, με νεανικά χρώματα και πολύ, μα πολύ, στυλ! Σίγουρα είναι το πιο χρήσιμο πράγμα που μπορεί να έχετε τους επόμενους 9 μήνες. Και... καλή σχολική χρονιά.

HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ!

Αν ξέρετε μια ξένη γλώσσα, μπορείτε πολύ εύκολα να μάθετε άλλες τέσσερις και μάλιστα μέσα σε ...λίγα δευτερόλεπτα! Δεν έχετε παρά να ανοίξετε τον ηλεκτρονικό μεταφραστή τσέπης του Pixel και να τον ρωτήσετε για μια λέξη. Ο μεταφραστής θα σας απαντήσει σε άπταιστα αγγλικά, γαλλικά, ιταλικά, γερμανικά και ισπανικά!



ΤΟ ΠΡΟΙΟΝ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

22.300 δρχ.



Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα X το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΜΠΑΛΑ ☐ ΤΕΝΝΙΣ ☐ ΜΠΑΣΚΕΤ ☐ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ		3.300	
PIXEL DATA BANK		13.500	
AM/FM PIXEL RADIO		7.300	
PIXELOKOYKΛΑΚΙ ☐ Αγόρι ☐ Κορίτσι		1.450	
ΚΟΝΣΟΛΑ PIXEL		22.500	
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ ☐ ΑΣΠΡΟ ☐ ΜΑΥΡΟ		18.700	
ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL		800 τα τέσσερα	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL: ☐ ΣΑΚΙΔΙΟ ☐ SAC VOYAGE		5.900 7.200	
HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ!		22.300 δρχ.	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικό περιθώριο αποστολης. 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ. ________

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικειμενα. Αν δεν μεινω ικανοποιημένος από την αγορα μου μπορώ να επιστρεψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.**

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE),
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ
ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

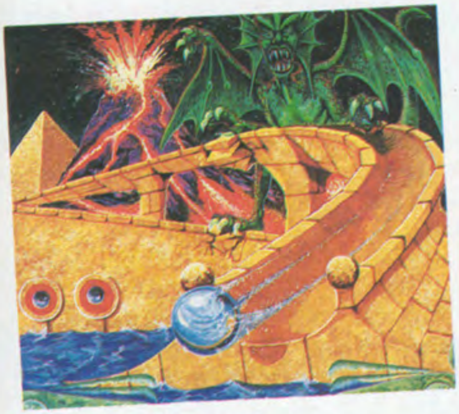
Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

TIME SCANNER

και κερδίστε 10 πρωτότυπες κασέτες και δισκέτες από την Greek Software

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Το φλίπερ είναι ο πρόγονος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ακόμα και σήμερα, το καλύτερο video game δεν σημαίνει τίποτε για τους φανατικούς του φλίπερ, που προτιμούν να εκτοξεύουν με δύναμη τη σιδερένια μπάλα μέσα από πολύχρωμες διαδρομές. Ο συνδυασμός των δύο αυτών παιχνιδιών έφερε στον κόσμο το Time Scanner, ένα φλίπερ - arcade με πολλές πολύχρωμες πίστες, πλήθος από διαδρομές και διάφορα ακόμα bonus.

Το ενσωματωμένο tilt του παιχνιδιού και τα πολύ ενδιαφέροντα γραφικά του το έφεραν πρώτο ανάμεσα στα flipper ... simulators για τους home υπολογιστές.

Εμπρός λοιπόν! Ήρθε η ώρα να παίξετε Time Scanner και να κερδίσετε ένα bonus διαφορετικό από τα συνηθισμένα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να οδηγήσετε την ... κρίση σας μέσα από τα «λο΄ :ια» των ερωτήσεων του διαγωνισμού των gamers.

Οι όροι του διαγωνισμού

Συμπληρώστε το κουπόνι και φροντίστε να έρθει στα γραφεία μας πριν τις 20 Οκτωβρίου. Σημειώστε ένα Χ στο τετραγωνάκι της σωστής απάντησης (όχι μουτζούρες!) και στείλτε το κουπόνι στο Pixel. Μέσα από τη στήλη της Επικαιρότητας θα μάθετε αν το Time Scanner έδειξε bonus για σας. Για τα δώρα μπορείτε να έρθετε σε επαφή με την Greek Software (Πριγκηποννήσων 28, τηλ. 6443759), έχοντας μαζί σας την πρωτότυπη δισκέτα (ή κασέτα) του παιχνιδιού.

Τα δώρα του διαγωνισμού

Τα δώρα δεν είναι τίποτε άλλο από 10 παιχνίδια επιλογής σας για 10 τυχερούς νικητές. Για τον πρώτο νικητή όμως, το παιχνίδι θα συνοδεύεται από ένα κουτί ΜΤΜ δισκέτες 3″ , τις οποίες μπορεί να γεμίσει με δεδομένα και αρχεία της αρεσκείας του. Καλή επιτυχία!

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ
(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

1. Μέχρι πόσες μπάλες υπάρχουν ταυτόχρονα στην οθόνη;
   α) 5 □ β) 2 □ γ) 3 □
2. Πόσα διαφορετικά ταμπλό περιλαμβάνει το παιχνίδι;
   α) 6 □ β) 8 □ γ) 12 □
3. Πόσες φορές πρέπει να περάσετε την μπάλα στην πρώτη πίστα από τις ειδικές διαδρομές, για να παίξετε με τρεις μπάλες;
   α) 7 □ β) 8 □ γ) 9 □

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ______________________ ΗΛΙΚΙΑ: ________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ______________________________________

____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

STRIDER



«Πάρτε το ρόλο ενός κομάντο που, χρησιμοποιώντας όλες τις σωματικές και πνευματικές του δυνατότητες, πρέπει να εισχωρήσει στις γραμμές του εχθρού, να κάνει σκόνη τις εγκαταστάσεις του και (φυσικά) να σκοτώσει τον τύραννο που βρίσκεται στο τέλος του τελευταίου level».

Εξαιρετικά πρωτότυπο, θα πείτε, και θα έχετε απόλυτο δίκαιο. Μη βγάζετε όμως βιαστικά συμπεράσματα για το παιχνίδι, γιατί μάλλον θα πέσετε έξω.

Όσοι έχετε δει το coin-op, θα ξέρετε περί τίνος πρόκειται. Το Strider διαθέτει κάποια από τα μεγαλύτερα sprites που έχουμε δει ως τώρα και καταπληκτικό animation: ο ήρωάς σας μπορεί να κάνει εκπληκτικές κινήσεις με εκπληκτική ομαλότητα στο animation του. Η κίνηση είναι πολύ γρήγορη και η δράση συνεχής, τόσο που δεν προλαβαίνετε να σκοτώσετε τον ένα εχθρό και βγαίνουν δύο. Φυσικά, στο τέλος κάθε level υπάρχουν και οι κλασικοί κακοί που γεμίζουν τη μισή οθόνη. Φυσικά υπάρχουν και τα ανάλογα ηχητικά εφέ, για να συμπληρώνεται η ατμόσφαιρα.

Αν τώρα αναρωτιέστε πώς μπορεί να μεταφερθεί ένα τέτοιο coin-op στους υπολογιστές, απλά ρίξτε μια ματιά στο screenshot, το οποίο είναι από Atari ST και μοιάζει αρκετά στο coin-op. Οι versions των άλλων υπολογιστών θα είναι σε ανάλογα επίπεδα και τόσο η δράση όσο και το gameplay θα θυμίζουν σε μεγάλο βαθμό το coin-op.

Ο ήρωάς μας θα ξεκινήσει την αποστολή του στα μέσα του Οκτώβρη.

PASSING SHOT

Έχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που είδαμε το τελευταίο αξιοπρεπές tennis simulation στους υπολογιστές μας. Οι πιο ρομαντικοί θα ανατρέχουν ίσως στην εποχή του Match Point.

Τα πράγματα όμως φαίνεται να αλλάζουν χάρη στην Image Works, που αποφάσισε να κάνει το conversion του Passing Shot, από το ομώνυμο coin-op της Sega, το οποίο είναι το καλύτερο tennis simulation που κυκλοφόρησε στα coin-ops ως τώρα.

Κάθε πόντος αρχίζει με εσάς να βλέπετε το γήπεδο πίσω από τον παίχτη που ελέγχετε, έτοιμο να σερβίρει ή να υποδεχτεί την μπάλα. Αν σερβίρετε, πιέστε το five button τη στιγμή που η μπάλα αναβοσβήνει, και θα θυμίσετε τη Στέφι Γκραφ.

Μετά το σερβίς, η άποψη του γηπέδου αλλάζει και το βλέπετε πλέον από πάνω. Πρέπει πλέον να τοποθετήσετε τον παίκτη σας σε κατάλληλη θέση και κατόπιν να επιλέξετε τον τρόπο χτυπήματος της μπάλας (smash, drop-shot, ψηλοκρεμαστό κ.ά...). Στο coin-op, ο τύπος χτυπήματος επιλέγεται πατώντας ένα από τα τρία κουμπιά, ενώ στη version για τους υπολογιστές θα διαλέγετε το χτύπημα πατώντας, μαζί με το fire βέβαια, μια διεύθυνση στο joystick.

Τα πρώτα δείγματα της δουλειάς της Teque, που κάνει το conversion για την Image Works, ήταν πολύ ενθαρρυντικά. Ο αγώνας είναι προγραμματισμένος να αρχίσει μέσα στον Οκτώβριο...

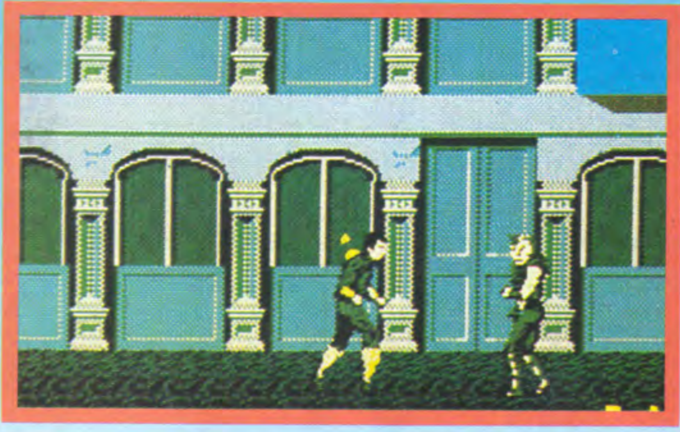


SHINOBI

Αν νομίζετε ότι το να νοσταλγεί κάποιος το παρελθόν είναι μια ασχολία που δεν δημιουργεί προβλήματα στους γύρω, τότε κάνετε μεγάλο λάθος. Πάρτε για παράδειγμα το Shinobi, όπου κάποιος ninja, μη αντέχοντας την αφάνεια στην οποία είχε περιπέσει το είδος του, έφτιαξε μια ολόκληρη στρατιά από ομοίους του (και όχι μόνο), με σκοπό να ξαναδώσει στους ninja τον κυρίαρχο ρόλο που είχαν παλιότερα. Επίσης, απήγαγε και μερικά παιδιά, για να γίνει η ιστορία λίγο πιο μεγάλη.

Όπως καταλαβαίνετε τώρα, εσείς πρέπει να σώσετε τα απαχθέντα παιδιά και να διαλύσετε την αυτοκρατορία του εν λόγω ninja. Το ότι και εσείς είστε ninja δεν πρέπει να σας ανησυχεί: απλά τοποθετήστε τον εαυτό σας στις υγιείς δυνάμεις του χώρου.

Ξεκινάτε οπλισμένος με αρκετά shurikens (τα αστεράκια που ξέρουν τόσο καλά να πετάνε οι ninja) και κάποιο είδος smart bomb. Ο σκοπός σας είναι να φτάσετε στον αρχηγό και να τον σκοτώσετε. Ενδιάμεσα, θα πρέπει να απαλλαγείτε από αρκετούς υπηκόους του, που δεν έχουν πολύ καλούς σκοπούς. Στο τέλος κάθε πίστας, υπάρχει βέβαια ο μεγάλος κακός, που θα σας παιδέψει αρκετά για να τον εξολοθρεύσετε.



Το conversion διατηρεί όλα τα στοιχεία του coin-op, όπως: πλήθος διαφορετικών κακών, ποιότητα scrolling, power ups και playability.

Οι ninja θα αρχίσουν τη δράση τους γύρω στα τέλη Σεπτεμβρίου.



Νέα του Software

Κατά τη συνήθεια της στήλης, θα αρχίσουμε με κάποια δυσάρεστα νέα. Σύμφωνα με πληροφορίες, η γνωστή μας Elite, που μας έδωσε προγράμματα όπως το "Ikari Warriors" και το "Buggy Boy", αποφάσισε να εγκαταλείψει την αγορά των full price games και θα ασχοληθεί μόνο με τα re-releases της Encore και άλλα budget παιχνίδια. Μόνη παρηγοριά είναι ότι, πριν κατεβάσουν τα ρολά οριστικά, θα κυκλοφορήσουν ό,τι έχουν ήδη αρχίσει.

• Καλά και άσχημα νέα υπάρχουν επίσης και για τους φίλους των racing games. Τα καλά νέα είναι ότι, εκτός των Chase H.Q. και Power Drift, τα Χριστούγεννα προγραμματίζεται να κυκλοφορήσουν τα "Hard Driving" και "Stunt Car Racer". Το πρώτο είναι conversion από το ομώνυμο coin-op που θα γίνει από την Domark και περιλαμβάνει γραφικά τύπου Carrier Command, ενώ στο δεύτερο πρέπει να τρέχετε γύρω από διάφορες πίστες εναντίον computer controlled αντιπάλων. Τα άσχημα νέα είναι ότι η κυκλοφορία του Out Run Europa, που σας είχαμε παρουσιάσει στα «ΠΡΟΣΕΧΩΣ», δεν θα γίνει την ημερομηνία που είχε καθοριστεί, αλλά «κάπως αργότερα». Τώρα, πόσο χρόνο αντιπροσωπεύει το «κάπως», θα περιμένουμε για να δούμε...

• Και μια και μιλάμε για την Domark, φαίνεται ότι τελικά μας κοροϊδεύει όλους. Δεν εξηγείται αλλιώς η συμπεριφορά της: πρώτα ανακοινώνει την κυκλοφορία του "Bob's full house", μετά ανακοινώνει ότι το παιχνίδι δεν θα κυκλοφορήσει και, τέλος, βλέπουμε έκπληκτοι ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε! Από συνέπεια καλά πάμε...

• Η U.S. Gold, στο μεταξύ, συνεχίζει ακάθεκτη τα conversions των coin-ops της Capcom. Επόμενο θύμα είναι το "strider", ένα αρκετά καινούργιο coin-op με μεγάλα sprites και πολύ καλό animation. Επίσης, μετά από αναμονή επτά μηνών, έκανε την εμφάνισή του το conversion του Black Tiger. Ευτυχώς, η αναμονή άξιζε τον κόπο, μια και το conversion, ειδικά στις εκδόσεις ST και Amiga, είναι σχεδόν ίδιο με το coin-op.

• Είχαμε αρκετό καιρό να δούμε κάποιο νέο παιχνίδι από την Probe. Η επιστροφή όμως προβλέπεται να είναι εντυπωσιακή, με ένα shoot' em up, που θα θυμίζει λίγο Trantor, θα κυκλοφορήσει από την Virgin/Mastertronic (αυτοί που κυκλοφόρησαν το Silkworm) και θα ονομάζεται, κατά πάσα πιθανότητα, Dan Dare III. Εμπρός λοιπόν, Dan, στο δρόμο που χάραξε το Renegade...

• Και κλείνουμε με μια εντυπωσιακή λίστα.... μελλοντικών κυκλοφοριών από την Ocean: ένα παιχνίδι βόλεϊ, για 16bits, χωρίς όνομα ακόμη, ένα ποδόσφαιρο πάλι για 16bits, επίσης ανώνυμο, το "Ivanhoe", με το γνωστό ήρωα, πάλι για 16bits, το "Lost Patrol", με θέμα τον πόλεμο του Vietnam, το "The Untouchables", με θέμα από σειρά του BBC, το "Operation Thunderbolt" που είναι Operation Wolf με δύο παίχτες, το "Cabal", από το ομώνυμο coin-op, το "Chase HQ", πάλι coin-op conversion, και ένα flight simulation game, πάλι για 16bits και πάλι χωρίς όνομα. Οι ημερομηνίες των κυκλοφοριών τοποθετούνται μεταξύ τέλους Σεπτεμβρίου και αρχών Ιανουαρίου...

ARCADE

Golden Axe



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΝΑ ΕΝΑΣ άξιος διάδοχος του Double Dragon. Το Golden Axe είναι σίγουρα η κορυφή των "slash'em up" παιχνιδιών, ό,τι θα μπορούσε κανείς να ζητήσει από ένα πρόγραμμα του είδους.

Ο έλεγχος των sprites και οι κινήσεις είναι 99% όμοιες με εκείνες του Double Dragon. Ακόμα και τα sprites δείχνουν ότι η καταγωγή τους είναι το Double Dragon: θα συναντήσετε τεράστιους φαλακρούς πολεμιστές οι οποίοι θα σας επιτίθενται ανά δύο κ.λπ. κ.λπ. Ο σκοπός σας επίσης ίδιος: να σώσετε την κοπέλα στο τέλος της πίστας. Όλα όμως τα υπόλοιπα είναι διαφορετικά και αυτά τα «υπόλοιπα» είναι που δίνουν μιαν άλλη διάσταση στο παιχνίδι.

Δεν είστε στο σήμερα, αλλά στο χτες. Στα μαύρα χρόνια του Μεσαίωνα, ο μεγάλος Δυνάστης και μάγος της περιοχής Death-Adder έχει απαγάγει τη βασιλοπούλα και σπέρνει τον τρόμο στους κατοίκους. Μόλις έχετε γυρίσει από την τελευταία σταυροφορία, όταν συναντάτε στο δρόμο σας τον καλύτερό σας φίλο. Μισοπεθαμένος, σας λέει τα γεγονότα, σας εξορκίζει

Dragon Breed

Η IREM ΕΚΑΝΕ ΑΛΛΗ μια φορά αισθητή την παρουσία της στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Το καινούργιο προγραμματιστικό της δημιούργημα ακούει στο όνομα Dragon Breed. Πρόκειται για ένα ακόμα shoot'em up «τελευταίας γενιάς», το οποίο ενσωματώνει ένα πρωτότυπο game play με τους απαραίτητους μύθους της Άπω Ανατολής. Πώς συνδυάζονται όλα αυτά; Ας φτιάξουμε ένα παραμύθι. Βρίσκεστε κάπου στο 4000 μ.Χ. (θέλετε στο 5000; Δεν με πειράζει), κάτοικος ενός πλανήτη που θυμίζει αρκετά τις τελευταίες πίστες του R-Type. Το μέλλον δεν είναι καθόλου ρόδινο. Η αποικία, που εδώ και τόσους αιώνες ευημερούσε και ήταν το καμάρι της γήινης μητρόπολης, ζει τις τελευταίες της στιγμές. Σε μια τελευταία προσπάθεια να αντεπιτεθείτε και να αχρηστέψετε τις γραμμές των εισβολέων, ζητάτε τη βοήθεια ενός ζωντανού μύθου. Είναι ο προστάτης της αποικίας, ο φίλος του ανθρώπου σε τούτα τα αφιλόξενα μέρη. Κοιμάται εδώ και πολλές γενιές τώρα στην ψηλότερη κορυφή του πλανήτη, και μόνο το «καυτό δάκρυ» μπορεί να τον ξυπνήσει... Αυτά βέβαια δεν είναι τίποτε για σας, που ως γνωστόν είστε ένας από τους μαθητευόμενους μάγους-πολεμιστές. Από εδώ ξεκινά η περιπέ-





να πάρετε εκδίκηση και ξεψυχάει. Είναι η ώρα σας.

Ο δρόμος για το κάστρο του μάγου είναι μακρύς: θα χρειαστεί να περάσετε εξωτικές τοποθεσίες, να περπατήσετε επάνω σε τεράστιες χελώνες-νησιά και να κοιμηθείτε στην ύπαιθρο. Αντίπαλοί σας είναι οι λεγεώνες του Death-Adder και τα στοιχειά που φρουρούν τις περιοχές. Όπλα σας είναι η φοβερή σας φυσική δύναμη και η μαγεία.

Από το σημείο αυτό και πέρα αρχίζουν τα μπράβο στη Sega. Τι να πρωτοθαυμάσουμε: Τις ρεαλιστικότατες φωνές των γυναικόπαιδων, καθώς τρέχουν να σωθούν από τα στρατεύματα που καίνε τα χωριά; Την ποικιλία των sprites; Αμαζόνες, τεράστιοι αντιπαθητικοί ανατολίτες, μικροί κλέφτες που σας κλέβουν τα υπάρχοντά σας όταν εσείς κοιμάστε, τα ζώα... Α, ναι, ξεχάσαμε να σας πούμε ότι και τα ζώα παίρνουν μέρος στο παιχνίδι. Μπορείτε να νικήσετε τις αμαζόνες και να ανεβείτε στην πλάτη ενός δράκοντα, χρησιμοποιώντας τον σαν άλογο και εκτοξεύοντας θανατηφόρα ανάσα στους αντιπάλους! Περιττό να σας πούμε ότι οι κινήσεις των sprites, ειδικά όταν ανεμίζετε το ξίφος ή το τσεκούρι σας στον αέρα (εξαρτάται από τον ήρωα που διαλέξατε), είναι χωρίς αμφιβολία οι ΠΙΟ ρεαλιστικές που έχουμε δει. Το παιχνίδι δεν είναι πολύ μεγάλο, αλλά θα το ξαναρχίσετε σίγουρα από την αρχή με κάποιον διαφορετικό ήρωα, για να απολαύσετε τις κινήσεις του όταν πολεμά και τον τρόπο που χρησιμοποιεί τη μαγεία, ο οποίος είναι επίσης διαφορετικός. Αν το τελειώσετε πάντως, μη βιαστείτε να φύγετε... η τελική οθόνη περιλαμβάνει τις πιο έξυπνες και αστείες ιδέες που έχουμε δει σε coin-op!

τεια. Βρίσκεστε στην κορυφή του βουνού, σημαδεύετε έναν τάφο με σκαλισμένη μια τερατώδη μορφή... το έδαφος τραντάζεται, πέτρες αρχίζουν να εκτοξεύονται και ένας τεράστιος δράκος εμφανίζεται και αρχίζει σιγά-σιγά να ξετυλίγεται εμπρός σας. Μην τον πυροβολήσετε... ο δράκος είναι φίλος σας! Ανεβαίνετε στο λαιμό του και τον αφήνετε να σας οδηγήσει βαθιά στα στρατεύματα του κακού.

Πρωτότυπο, έτσι δεν είναι; Όσο προχωράτε, τόσο τα όπλα που βρίσκετε στο δρόμο σας αυξάνουν τις ικανότητες και των δύο, μετατρέποντάς σας σε ένα ακαταμάχητο δίδυμο. Θα ανακουφιστείτε στην αρχή, διαπιστώνοντας ότι ο δράκος δεν μπορεί να νικηθεί από τα εχθρικά sprites, αλλά αντίθετα μπορεί να τα στριμώξει και να τα εξοντώσει, σπρώχνοντάς τα με το φιδίσιο σώμα του. Όμως, σύντομα την ανακούφιση θα την διαδεχθεί η απελπισία. Το παιχνίδι μοιάζει πάρα πολύ στο R-Type (εδώ που τα λέμε όλα τα shoot'em ups λίγο πολύ πια μοιάζουν) και το ξεπερνάει σε ένα πράγμα: στη δυσκολία. Από την αρχή θα δείτε τα περιθώριά σας να μικραίνουν και θα βασίζεστε όλο και περισσότερο στην τύχη, για να περάσετε ζωντανός από τις δεκάδες των μεταλλικών τεράτων που πετάγονται από όλες τις μεριές της οθόνης. Ήχος θαυμάσιος, γραφικά προσεγμένα, πολύ καλά τα τοπία του πλανήτη που φαίνονται στο βάθος... Τοποθετήστε έναν πύργο από νομίσματα μπροστά στην οθόνη και εξερευνήστε τις πολλές πίστες του Dragon Breed.
ΥΣ: Θέλετε κι ένα tip; Προσπαθήστε να είστε όσο το δυνατόν πιο ψηλά στην οθόνη, έχοντας τους εχθρούς από κάτω σας, και χρησιμοποιήστε το δράκο σαν ασπίδα. Insert coin!



Cine

ΝΑΙ ΝΑΙ, ΣΩΣΤΑ *διαβάζετε. Το video review θα μοιράζεται από αυτόν το μήνα το χώρο του με το δίδυμο αδελφάκι του cine review, μια στήλη που όπως επίσης πολύ σωστά καταλάβατε θα σας παρουσιάζει ταινίες φαντασίας από το χώρο του κινηματογράφου. Παρουσιάσεις των τελευταίων ταινιών, ειδήσεις και μυστικά που δεν θα μάθετε ποτέ, εξωγήινοι, τέρατα, μάγοι, ο Ιντιάνα Τζόουνς, ο Λιούκ Σκάιγκουόκερ, η Μύγα ΙΙ, ο Μπάτμαν.... όλα αυτά θα κυκλοφορήσουν στο βίντεο, αλλά γιατί να περιμένουμε μέχρι τότε;*

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΜΠΑΤΜΑΝ
ΕΤΑΙΡΙΑ: WARNER BROS
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΪΚΛ ΚΙΤΟΝ, ΤΖΑΚ ΝΙΚΟΛΣΟΝ, ΚΙΜ ΜΠΑΣΙΝΤΖΕΡ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΑΜ ΧΑΜΜ



Δεν νομίζω ότι θέλετε να σας τον συστήσουμε... σίγουρα θα έχετε δει τη φιγούρα του σε κάποια κόμις, σε κάποιες αφίσες, ή στο τελευταίο computer game. 50 ολόκληρα χρόνια ζει και τριγυρνά ανάμεσά μας κυνηγώντας τους κακούς. Δεν μπορεί... κάπου θα τον έχει πάρει το μάτι σας.

Κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί ότι ο κουκουλοφόρος νυχτεριδάνθρωπος, 50 ολόκληρα χρόνια μετά την πρώτη του επιτυχία σαν ήρωας των περιοδικών, θα γινόταν και πάλι τόσο διάσημος, και μάλιστα στα γεράματά του. Δεν είναι μόνο η ταινία του που έσπασε τα ρεκόρ (εκτοπίζοντας παρακαλώ τον ίδιο τον Ιντιάνα Τζόουνς από την πρώτη θέση!), δεν είναι μόνο η μανία που δημιουργήθηκε για κάθετι που έχει επάνω του το χρυσό σήμα με τη μαύρη νυχτερίδα... δεν είναι μόνο το γεγονός ότι όλοι οι σούπερ-ήρωες (όπως ο πολύ δημοφιλής Σούπερμαν) έτρεξαν να κρυφτούν ντροπιασμένοι που αυτός ο απλός γήινος με το αποκριάτικο ντύσιμο τους ξεπέρασε. Είναι ... όλα αυτά μαζί. Η «νυχτεριδομανία» δεν έχει κανένα προηγούμενο.

...Η πόλη είναι η γνωστή έδρα του Μπάτμαν, η Gotham city. Τίποτε το σπουδαίο δεν υπάρχει σ' αυτήν την πόλη. Μοιάζει πολύ με την Αθήνα: γεμάτη τσιμέντο, βρώμικη, απέραντη. Η νύχτα έχει έρθει εδώ και πολύ ώρα και το φεγγάρι φωτίζει τα πέτρινα τέρατα που φρουρούν τις πόρτες μιας παλιάς καθεδρικής εκκλησίας, η οποία θα κατεδαφιστεί έπειτα από λίγες μέρες...

... Όλα φαίνονται ήσυχα...

...Τίποτα δεν κουνιέται...

... Ή μήπως δεν είναι έτσι;

...Κι όμως, σαν να κουνήθηκε το ένα πέτρινο τέρας!!!

Παρόμοια σκηνή έχουμε δει και στο "Ghostbusters", αλλά στο Batman δεν κυριαρχούν τόσο τα εφέ όσο η περιπέτεια και η δράση. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι λείπουν τα εφέ. Κάθε άλλο... Μόνο το «νυχτεριδοκίνητο» φτάνει, αν φανταστεί κανείς ότι για την κίνησή του χρησιμοποιήθηκε μια τεράστια μηχανή Chevrolet και τμήματα από κινητήρα αεριωθούμενου, χωρίς να υπολογίσουμε τα όπλα και τα αυτόματα συστήματα που διαθέτει. Το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο της ταινίας, βέβαια, είναι το κουστούμι του Μπάτμαν, φτιαγμένο από



Review



ειδικό συνθετικό υλικό, έτσι ώστε να προσθέτει «σιδερένιους μυς» στο σώμα του πρωταγωνιστή. Τους υπόλοιπους ήρωες λίγο πολύ θα τους ξέρετε: είναι ο Joker, ένας τρελός εγκληματίας με ένα παρανοϊκό χαμόγελο μόνιμα ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του, εξαιτίας μιας εγχείρησης... είναι η δημοσιογράφος που μπλέκεται σε όλη αυτή την υπόθεση, προσπαθώντας να ανακαλύψει τον Μπάτμαν... και είναι ο ίδιος ο Μπάτμαν, ο οποίος ζει μια κατά τα άλλα φυσιολογική ζωή (μόνο τα πρωινά) με το κανονικό του όνομα, Μπρους Γουέην, και ο οποίος διαθέτει τα μάλλον ατέλειωτα εκατομμύριά του κυνηγώντας τους κακούς της πόλης και παίρνοντας έτσι εκδίκηση για τη δολοφονία των γονιών του, πριν από πολλά χρόνια. Βέβαια, ο Μπάτμαν διαφέρει από όλους τους υπόλοιπους σούπερ-ήρωες: δεν διαθέτει υπερφυσικές δυνάμεις σαν τον άνθρωπο- αράχνη, ούτε είναι εξωγήινος σαν το Σούπερμαν. Ίσως αυτός να είναι ο λόγος που τον συμπαθήσαμε περισσότερο, μια και είναι πιο «ήρωας» και κινδυνεύει πολύ περισσότερο να «φάει» καμιά από τους προηγούμενους. Με λίγα λόγια, ο Μπάτμαν είναι ένας από τους πιο συμπαθητικούς μας ήρωες και μόνο για να τον δείτε αντιμέτωπο με τον αντιπαθητικό Τζόκερ που γελάει συνέχεια αξίζει τον κόπο. Όσο για την επιτυχία του ... ξέρετε να κρατάτε ένα μυστικό; Τα σκηνικά του Μπάτμαν δεν πρόκειται να καταστραφούν, μια και η εταιρία σκέφτεται ήδη το Μπάτμαν Νο 2!

ΤΙΤΛΟΣ: MARTIANS!!!
ΕΤΑΙΡΙΑ: SMART EGG PICTURES
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΚΑΠΤΑΙΝ ΜΠΛΙΠΤΟ, Δρ ΖΙΠΛΟΚ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΠΑΤΡΙΚ ΤΖΟΝΣΟΝ

Πριν από πολλά - πολλά χρόνια, μια ραδιοφωνική εκπομπή είχε προκαλέσει φόβο και τρόμο στους Αμερικανούς, την ημέρα της Πρωταπριλιάς. Ο Όρσον Ουέλς είχε σκαρώσει μια ολόκληρη σειρά από ψεύτικες συνεντεύξεις, ρεπορτάζ και σκηνές πανικού, περιγράφοντας πώς οι Αρειανοί κατακτούσαν σιγά-σιγά τη γη μας.

Από τότε πέρασε πολύς καιρός, το κακόγουστο αστείο ξεχάστηκε, αλλά φαίνεται ότι οι εξωγήινοι δεν ξεχνούν τόσο εύκολα. Την 50η επέτειο του γεγονότος, πέντε καβγατζήδες Αρειανοί κατεβαίνουν στη γη, έτοιμοι να σπείρουν τον πανικό και να αναστατώσουν τους κατοίκους. Λέτε να τα καταφέρουν;

Αυτή είναι η ιστορία της κωμωδίας "Martians!!!" (τα θαυμαστικά περιλαμβάνονται στον τίτλο), μιας παράξενης ταινίας επιστημονικής φαντασίας με αρκετή δόση χιούμορ. Πρωταγωνιστές είναι μια παρέα από πέντε Αρειανούς, καθένας από τους οποίους έχει και τις ιδιοτροπίες του. Αρχηγός τους είναι ο Captain Blipto, ένας εξωγήινος του οποίου ο προσωπικός μεταφραστής παρουσιάζει βλάβη τις πιο ακατάλληλες στιγμές. Δεύτερος είναι ο Blanzee, ένας εξωγήινος που προσπαθεί απεγνωσμένα να φανεί σοβαρός, αλλά πέφτει όλο και περισσότερο σε γκάφες. Τρίτος είναι ο Δόκτωρ Ζίπλοκ, ένας τύπος που ισχυρίζεται ότι γνωρίζει όλα τα μυστικά του σύμπαντος, κάτι σαν το Μίστερ Σποκ του Σταρ Τρεκ... ή μήπως όχι; Οι κύριοι αυτοί δεν είναι τίποτε άλλο από πολύ εξελιγμένες κούκλες. Μόνο για την κίνηση του κεφαλιού τους χρησιμοποιούνται 16 μικροί κινητήρες και τέσσερις αισθητήρες ελεγχόμενοι με πομπούς από απόσταση. Στόχος τους είναι να κατακτήσουν τη γη, χρησιμοποιώντας ένα «κιτ κατάκτησης κόσμων» (!) και τη μασκότ τους, την οποία ονομάζουν Spiff-μασκότ γενικών καθηκόντων. Το κακό είναι ότι δυστυχώς κανείς δεν πείθεται για τις κατακτητικές τους επιδιώξεις, με αποτέλεσμα τα πράγματα να δυσκολεύουν γι' αυτούς.

Ξέρετε πόσο δύσκολο είναι να κάνετε τους άλλους να σας φοβηθούν; Όσο κι αν φαίνεται απλή η ιστορία, το αποτέλεσμα προβλέπεται να είναι ενδιαφέρον. Πολλά ονόματα στο χώρο του κινηματογράφου φαίνεται να έχουν δουλέψει γι' αυτήν, ονόματα με εμπειρίες σε ταινίες όπως τα «Γκρέμλινς», το «Γουίλοου» ή το «Σταρ Τρεκ» ή, ακόμα πιο παλιά, το «2001: η Οδύσσεια του Διαστήματος». Καθόλου παράξενο λοιπόν που όλοι μιλούν για μια συνέχεια τον επόμενο χρόνο, πριν καλά-καλά δούμε την πρώτη ταινία. Σημειώστε την, γιατί θα πρέπει να σας αρέσει.



Video Review

Η ΠΟΡΤΑ ΤΟΥ ΜΠΑΡ ΑΝΟΙΞΕ διάπλατα. Μια λεπτή σιλουέτα φάνηκε μέσα στο σκοτάδι, με το πρόσωπο χωμένο βαθιά στο πλατύ καπέλο. Με μια κίνηση έφερε το χέρι στην τσέπη. Όλοι τράβηξαν τα πιστόλια τους. Μάταια όμως... Το μόνο που φάνηκε στα χέρια του ήταν ένα νόμισμα. Σημάδεψε· και από απόσταση είκοσι μέτρων το κέρμα σφύριξε στον αέρα... το τζουκ-μποξ άρχισε να παίζει. Οι μπράβοι του Mr Big ήταν πια σίγουροι.... ήταν ο Μάικλ Τζάκσον.

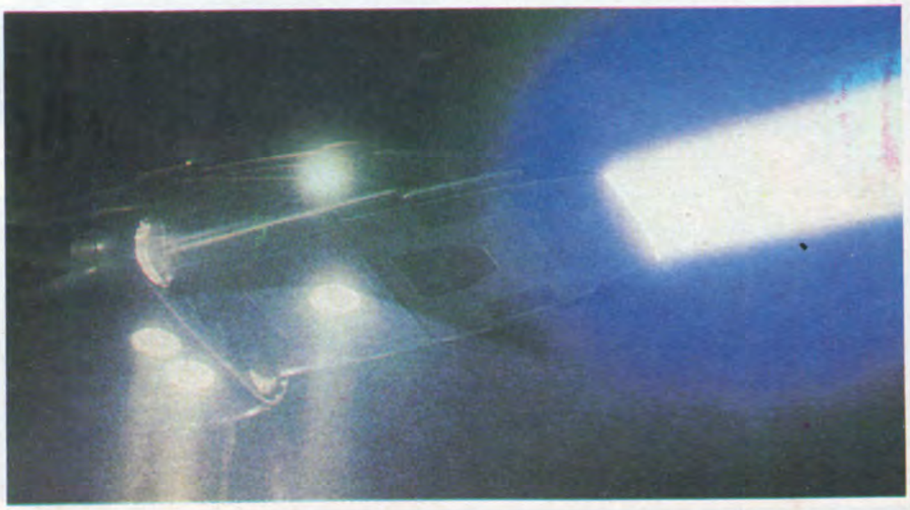
ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: MOONWALKER
ΕΤΑΙΡΙΑ: WARNER BROS
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΪΚΛ ΤΖΑΚΣΟΝ, ΣΩΝ ΛΕΝΝΟΝ, ΚΕΛΛΥ ΠΑΡΚΕΡ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΚΟΛΛΙΝ ΤΣΙΛΒΕΡΣ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 94΄



Αν παρακολουθείτε τα δορυφορικά κανάλια, τότε σίγουρα θα έχετε δει κάπου τη φιγούρα του Μάικλ Τζάκσον να καταργεί το νόμο της βαρύτητας με μια μόνο κίνηση, μέσα σε ένα club γεμάτο δολοφόνους. Είναι το Smooth Criminal, το πρώτο video clip στο μέγεθος μιας ταινίας. Ποιός άλλος θα μπορούσε να το κάνει αυτό, εκτός από τον κύριο Τζάκσον;

Όλοι θα ξέρετε λίγο πολύ την υπόθεση της ταινίας: ο Τζάκσον αντιστέκεται πολεμώντας τον κακό έμπορο ναρκωτικών Mr Big, σε μια ταινία που συνδυάζει το όνειρο με την πραγματικότητα. Στόχος του Mr Big είναι η μόλυνση του μυαλού των παιδιών με ναρκωτικά. Ο Μάικλ όμως δεν συμφωνεί. Εμποδίζει τα σχέδια του Mr Big, καταδιώκεται από τη συμμορία του και τελικά καταφέρνει να τους σταματήσει, χρησιμοποιώντας δόσεις πονηριάς, γενναιότητας και ... επιστημονικής φαντασίας, μια και στην προσπάθειά του τον βοηθούν ακόμα και ... ζώα! Το τέλος φυσικά είναι καλό γι' αυτόν και την παρέα του, αλλά για να φτάσουν μέχρι εκεί μπλέκονται σε άπειρες περιπέτειες. Και για να έρθουμε στο «κυρίως θέμα», τα εφέ έχουν κυριολεκτικά σπαταληθεί στο "Moonwalker". Υπάρχουν 200 διαφορετικά εφέ στην ταινία, ακριβώς όσα και στο θρυλικό «Στενές επαφές τρίτου τύπου». Μόνο για τη σκηνή της μεταμόρφωσης του πρωταγωνιστή σε τεράστιο μηχανικό ρομπότ, χρησιμοποιήθηκαν περίπου 30-34 διαφορετικά «στοιχεία», όπως καπνοί, κίνηση με υπολογιστή (animation), φωτιστικά εφέ.... Αν υπολογίσετε τώρα στις 12 κάμερες που χρησιμοποιήθηκαν για το γύρισμα, καθεμιά από τις οποίες τραβούσε διαφορετικά το ρομπότ (φωτογράφιση μόνο με καπνό, μόνο με νέον φώτα, μόνο με κίτρινα φώτα κ.λπ. κ.λπ.), καταλαβαίνετε ότι πάμε πολύ μακριά. Και για να σας αποτελειώσω, σας λέω ότι μόνο το ρομπότ - Τζάκσον είχε 50 διαφορετικές κινήσεις να εκτελέσει, κάτι για το οποίο οι συντελεστές του φιλμ ακόμα μουρμουρίζουν ότι ήταν «η πιο πολύπλοκη συσκευή κίνησης που είχε κατασκευαστεί ποτέ». Φυσικά, από την ταινία δεν λείπει ο άφθονος χορός και το άφθονο τραγούδι, με το χαρακτηριστικό στυλ του πρωταγωνιστή. Σας αρέσει δεν σας αρέσει ο Τζάκσον, είναι μια ταινία που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει. Τι θα' λεγαν οι εταιρίες software για κανένα computer game;




A T A R I ST[FM]
ΤΟ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ 1988!
Για μας η τεχνολογική εξέλιξη συνεχίζεται και μετά το πρώτο βραβείο!
ATARI
ATARI 520ST[FM]
520ST[FM]
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΕ Φ.Π.Α.
99.600 ΔΡΧ.
1988: Πρώτο βραβείο στο ATARI 520ST[FM]. Οι μεγαλύτεροι εκδότες των περιοδικών computers της Αμερικής, Αγγλίας, Ιταλίας, Γιουγκοσλαβίας, Πολωνίας, Ισπανίας, Ιαπωνίας, Γερμανίας, Ουγγαρίας και Γαλλίας, ήταν απόλυτα βέβαιοι και γνώριζαν πολύ καλά ότι το ATARI 520ST[FM] ήταν το καλύτερο computer της χρονιάς 1988, γι΄ αυτό και του χάρισαν το πρώτο βραβείο.
Γιατί δεν είναι απλώς ένα computer, αλλά τρία σε ένα.
(με Mac Emulator, PC Emulator, και είναι ST!)
Ανακαλύψτε τώρα γιατί τα ATARI ST[FM] θα εξακολουθήσουν να είναι τα καλύτερα και στο μέλλον.
Υπάρχει software στα ελληνικά για όλη τη σειρά ST. Word Proccesing, Data Base, Spread Sheet, CAD Desktop Publishing, P.C. Emulator, Mac Emulator.
ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΣΕ 520ST[FM], 1040ST[FM] MEGA 2, MEGA 4.
ATARI
ΕΛΚΑΤ Α.Ε. ΣΟΛΩΝΟΣ 26 ΑΘΗΝΑ 106 73
ΤΗΛ. 3640719, 3642985
ΥΠΟΚ/ΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 12 ΤΗΛ. 833581
digitized by greekrcm.gr

Ένα νέο P.C.
Made in West Germany
Που είναι Schneider
Που το λένε EURO PC
Που έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων
Που είναι personal computer
Που είναι home computer !

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

• Επεξεργαστής 8088-1 στα 9,54 MHz (Επιλογή στα 7,16 MHz ή και 4,77 MHz) • Κ. Μνήμη 512 KB RAM • Μνήμη 32 KB ROM • Μονόχρωμη και έγχρωμη κάρτα γραφικών (Hercules Graphics 720×348, CGA Graphics 640×200 ή 320×200 με 16 χρώματα) • Παράλληλη έξοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό (RS 232) interface • Drive δισκέττας 3½, 720 KB • Real time clock • Set up menu • Πληκτρολόγιο συμβατό με AT • Μονόχρωμη οθόνη 12" (amber) ή έγχρωμη 14" • Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δισκέττα 5¼", 360 KB - mouse/joystick

Προγράμματα MS-DOS 3.3, GW Basic και Microsoft Works (περιλαμβάνουν Word processing - Spreadsheet - Data base και Communications)



ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Schneider

Ευρωπαϊκή νοημοσύνη

com quest

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 3 • ΑΘΗΝΑ 117 43
ΤΗΛ: 9028336 - 9028135
FAX: 9028212

ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7
542 49 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 428075